CONEXIÓN

MANGA

ESPECIAL DVD

Guitar Hero Anime Tour

Los 10 mejores soundtracks del anime

GRATIS DVD

Bandas
Stance Punks
Ellegarden
Ikimono Gakari

ESPECIAL J-ROCK

La revolución musical japonesa

VANGUARDIA EDITORES
38
$39.99
US$ 4.50

CLICK HERE TO DOWNLOAD

CONEXION

MANGA

ESPECIAL DVD

noticias videos chat descargas y más...

www.conexionmangadvd.com

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

DIRECTOR
MARIO MONROY

COORDINADOR
DANIEL ROJAS

COLABORADORES
MÓNICA URIBE
MARTÍN ÁNGELES
IVONNE LÓPEZ
ADALISA ZÁRATE
TOKIYO TANAKA
GOARE SALCIDO
HÉCTOR GARZA
SERGIO UBALDO

CALIDAD DIGITAL
ALEJANDRO SÁNCHEZ VARGAS

CORRECIÓN DE ESTILO
GUILLERMO RÍOS BONILLA

DISEÑO GRÁFICO
GERMÁN HERNÁNDEZ ORTEGA

Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial Certificado No. 896649

DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECCIÓN GENERAL
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

DIRECCIÓN ADMINISTRATIVA
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

DIRECCIÓN DE OPERACIONES
ADRIANA VILLALOBOS

DIRECCIÓN DE CIRCULACIÓN
VERÓNICA MALDONADO

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0-100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
ext. 111

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

ESPECIAL CONEXIÓN MANGA No. 38 Publicación Mensual. ENERO 2009. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera. México D.F. C. P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No. 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705 No. IMPI 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Calle Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F. Tel. 5591-1400 a través del DESPACHO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón No. 87 Planta Baja, Col. San Rafael, México, D.F. C.P 06470, Tel. 5128-6670. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena #135, col. Del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Tel. 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx. IMPRESA EN: CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR. CP 62510.

La editorial no se hace responsable de la calidad y efectividad de los productos anunciados

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"

Texto propiedad exclusiva de EDITOPOSTER, S.A.

EDITORIAL

A través de la historia la música ha sido fundamental y necesaria para la vida de los seres humanos. Muchos han sido los géneros y los artistas que han dejado huella e innovado con su creatividad.

La música para muchos es más que música, por decirlo de un modo. Se convierte en lo más importante en sus vidas, y no hablamos precisamente de los creadores, los músicos, sino de los melómanos, aquellos que devoran y escuchan todos y cada uno de los discos que llegan a sus manos para trasladarlos después a sus cerebros.

Como bien dice la vieja y conocida frase, "en gustos se rompen géneros" hay quien disfruta más unos sonidos que otros. De lo que sí estamos seguros y sin miedo a equivocarnos, es que todos tenemos un artista favorito, y eso, por lo menos, sino es que más.

Nuestro nueva entrega de *Conexión Manga DVD* está dedicada completamente al j-pop y al j-rock, dos géneros que han surgido en Japón y de allí su peculiar nombre. Como en cualquier otra parte del mundo se trata de música popular con mucha actualidad, y sobre todo, muchos exponentes que no sólo triunfan en su país, sino más allá de sus fronteras.

Para muchos se trata solamente de música plástica y sin sustancia, de artistas prefabricados que carecen de talento. Nosotros no vamos a poner en tela de juicio los atributos de esta música, porque sabemos que tiene un público considerable, que además, suponemos es bastante conocedor; lo que sí haremos es mostrar lo más destacado y gustado de la escena, ¡disfrútenlo!

CONTENIDO

02. Freedom
04. Beck
06. Detroit Metal City
08. Beat Crusaders
10. Ikimono Gakari
11. Asian Kun-fu Generation
12. Avenger in Sci-Fi
13. Ellegarden
14. Angela Aki
16. Morning Musume
18. La guía de la música japonesa
19. Pin up
20. Póster
22. Pin up
23. J-pop
24. Guitar Hero Anime Tour
26. K-pop
28. La banda de j-rock perfecta
30. Los 10 mejores soundtracks del anime
33. Stance Punks
34. El imperio discográfico nipón
36. Resistance 2
38. Gears of War 2
40. Afro Samurai

www.vanguardiaeditores.com
www.conexionmangadvd.com

Por Sergio A. Ubaldo S.

FREEDOM

El arte de la animación

Durante los últimos 20 años el mundo de la animación ha avanzado de manera superlativa. Japón es quizás el país que produce mayor cantidad de seriales y películas de ese tipo. En esta nación el anime ha rebasado los límites del mero entretenimiento para encontrar un nivel visual y narrativo sobresaliente.

El éxito del arte animado resulta tan tremendo que acapara las miradas de los espectadores más exigente de festivales como Sitges, uno de los máximos escaparates de la ciencia ficción y el terror. Gran parte de la buena importancia que ha cobrado la animación es producto del trabajo de talentosos creadores como **Katsushiro Otomo**.

Freedom (2007), producida por Otomo y dirigida por **Shuhei Morita**, es uno de esos seriales que pronto se convertirá en una pieza de culto, gracias a su interesante manufactura artístico-tecnológica. Además de su divertida historia y de su ágil narrativa, *Freedom* sobresale por el impresionante trabajo visual.

AZARES DEL DESTINO

La historia de la concepción de *Freedom* engloba una serie de afortunadas consecuencias. Lo que se pensó como un proyecto promocional de la empresa Nissin Cup Noodles, de cara a su aniversario 35, se transformaría en una de las últimas grandes muestras de la animación japonesa.

Tal idea se sustentaría en una serie, que utilizaría abiertamente publicidad por emplazamiento de la empresa patrocinadora en muchas escenas, en las que los personajes consumen los productos de Nissin Cup Noodles. Para conformar el proyecto, la empresa recurrió a uno de los mayores talentos nipones: Katsushiro Otomo.

Por otro lado, el OVA sería animado y producido por la compañía Sunrise y distribuido por Bandai Visual. Tras la realización se planeó una acertada estrategia de mercadotecnia, la cual comenzó desde abril del 2006 apoyada en grandes pancartas y pósters que mostraban el arte conceptual de los protagonistas.

El ritmo publicitario del proyecto se desarrolló de manera gradual, hasta vislumbrarse en los vehículos de los lugares más poblados de Japón y en los *spots* promocionales (comerciales) de 30 segundos, una serie de trailers que revelaban algunos detalles la historia de la primera temporada del serial.

Incluso para su lanzamiento en DVD, la estrategia publicitaria construyó un sitio web especial en los portales de Yahoo! Japón y Nissin, en los que se transmitiría en línea cada episodio antes de su venta formal. Después del lanzamiento del DVD de la primera temporada, las revistas especializadas publicarían diversos artículos sobre el diseño de los personajes y el concepto artístico de Otomo.

ACERCA DE LA PRODUCCIÓN

Gran parte del concepto del serial puede encontrarse en su ambicioso trabajo visual, el cual combina varios planos y técnicas de animación, en los que destacan sus impresionantes escenarios y la calidad de movimiento de cada uno de los personajes. Los decorados pudieron lograrse gracias a la mezcla de la acción real y la animación.

Freedom amalgama de manera magistral la animación habitual (2D) y los prodigios de la animación digital (3D). Un titánico objetivo que pudo lograrse gracias al estupendo equipo de producción, encabezado por Otomo, quien supervisó el proyecto y se encargó del diseño de los personajes y del *storyboard*.

Junto a éste destaca la presencia del realizador **Shuhei Morita** –el creador de *Kakurenbo*–; las colaboraciones de **Dai Sato** (*Wolf's Rain, Samurai Champloo*, entre otros), **Katsuhiro Chiba** (*InuYasha, Outlaw Star*) y **Yuichi Nomura**, quienes realizaron el guión, y la participación de la cantante **Utada Hikaru**, quien interpreta el opening de la serie, titulado *This is Love*.

FREEDOM Y SU HISTORIA

Con claras referencias futuristas y homenajes espaciales, el serial narra el destino de Takeru. Tras un cataclismo anormal que devastó la Tierra, la humanidad construyó en el año 2041 una colonia espacial en el único lugar habitable del universo: la luna. Años más tarde la población lunar fundaría la República Edén, un conjunto de colonias que amaban la paz y la libertad.

En el 2267, Takeru, un muchacho fanático de las carreras callejeras de aerodeslizadores, descubrirá en un accidentado viaje y de manera inconsciente el origen del Edén y algunos secretos que mantiene el orden de las cosas. Pronto la aparente calma de la República Lunar se trastornará y el joven Takeru deberá tomar una decisión.

Decisión que cambiará la vida de millones de personas.

LOS PERSONAJES

Takeru
Un adolescente de la tercera generación y obsesivo consumidor de los Cup Noodles. Aunque es un poco tímido, Takeru tiene otras cualidades que lo convierten en una gran persona, como su amabilidad. Uno de sus sueños es visitar la Tierra.

Kazuma
El gran amigo de Takeru, un joven tranquilo y alivianado. Kazuma es el hermano mayor de una linda joven llamada Chiyo.

Bisu
Este chico completa el inseparable trío de amigos, que incluye además a Takeru y Kazuma. Bisu es un poco introvertido, y aunque no es un talento del volante sobresale por sus cualidades en la mecánica.

Taira
Antagonista de Takeru, un impresionante piloto y líder de los Moon Shine. Taira mantiene una gran rivalidad que le llevó a derrotar a Takeru en la primera Tube Race (Carrera en Tubo) de la serie.

Junk
Él es el dueño de Moonraker, un garage de Edén en el que se repararon y modificaron el vehículo de Takeru antes de la primera Carrera en Tubo del serial.

Alan
Un antiguo miembro de Freedom, quien vive en los niveles subterráneos de los domos de Edén. Les proporciona a Takeru y sus amigos el potente motor que reemplaza al que se destruyó en el primer desafío a Taira. Cabe resaltar que Alan usa una chaqueta del Apollo similar a la de Takeru. Se comenta que su nombre se remite al del astronauta estadounidense Alan Shepard.

Chiyo, Gosshu y Naomi
La primera es la hermana menor de Kazuma y el objetivo amoroso de Takeru, mientras que los otros dos son los miembros restantes del Moon Shine.

CRONOLOGÍA FREEDOM

1969: El Apolo 11 aterriza en la luna.
2035: Comienza el desarrollo del proyecto especial Freedom.
2041: Es construido un puerto libre en la estación espacial. La construcción de la ciudad lunar empieza.
2048: Es construida la primera base.
2101: La caída de un puerto espacial provoca un desastre en la Tierra.
2103: Se firma la declaración de fundación de Edén, la República Lunar.
2105: Edén declara un bloqueo. La civilización de la Tierra se derrumba.
2041: La humanidad construye en la Luna la primera colonia espacial.
2267: Una amenaza se avecina.

CURIOSIDADES

Arte gráfico

Además del material en DVD, se lanzaron una serie de libros que muestran el arte gráfico del proyecto: *Freedom: Footmark Days* y *Freedom Scenarios*. El primero detalla la historia de Kazuma a través de un episodio paralelo a la historia principal, donde también interactúan otros personajes que no aparecen en el anime. El segundo explora el proceso de elaboración del serial y está dividido en dos libros (0-3 y 4-7 respectivamente), los cuales contienen imágenes de los escenarios –más el guión de cada episodio–, diversas entrevistas con el equipo de de producción, arte conceptual y una detallada enciclopedia con términos relacionados con *Freedom*.

Por Goare Salcido

Beck

A Wistle, que dejó de tocar para recorrer el mundo.

Para muchos el sueño de ser músico es inalcanzable. Algunos invierten gran parte de su existencia para pisar un escenario apenas un instante. Otros alcanzan una fama efímera que se difumina rápidamente. Y existen aquellos que llevan la música en las venas; su vida entera puede estar enfocada en otras actividades, sin embargo, el ritmo de sus corazones escribe una hermosa página pautada que se conserva hasta la eternidad.

NOTAS Y ESPERANZA

En febrero del 2000 la revista *Shonen* publicó la propuesta argumental del mangaka **Harold Sakuishi**. La editorial Kodansha publicó el manga conformado por 34 tomos cuyo tiraje concluyó en octubre del 2008. El estilo narrativo de Sakuishi, así como el refinado diseño del reparto, enganchó favorablemente al público.

Hubo quienes percibían un matizado parecido con algún guitarrista de rock de los sesenta. En otros casos el personaje era exactamente igual a un ídolo grunge. Las similitudes carecían de azar, estaban totalmente justificadas, ya sea un rostro o una tonada; un rasgo preponderante dentro de la premisa de *Beck* era la gran cantidad de referencias musicales que se encontraban implícitas en la historia. Dicha característica impulsó en gran medida su popularidad. Pues a modo de reto personal, los lectores competían por adivinar algún referente o encontrar curiosidades musicales insertas a lo largo de cada capítulo.

La construcción visual y emocional del reparto estaba intrínsecamente relacionada con las aficiones musicales del autor. Por ejemplo, el bajista de **Beck –Taira–**, es increíblemente parecido a **Flea**, bajista de la banda **Red Hot Chili Peppers**. Agrupación que el autor idolatra desde que la canción *Under the Bridge* lo sacó a flote de una terrible depresión. La actitud, el estilo e incluso la apariencia de Chiba rememoran a **Zack de la Rocha**, miembro de **Rage Against the Machine**. Por otro lado, la forma en que Koyuki sostiene la guitarra está basada en **Tom Morello** de la misma banda. **Ryusuke** es una oda visual a **Jimmy Page**, miembro fundador de la extraordinaria banda **Led Zeppelin**.

Algunos datos de dominio únicamente de expertos en el género estaban insertados como información general. La tienda de instrumentos musicales es conocida como Yngway Market, una referencia indirecta enfocada en el virtuoso guitarrista sueco **Yngwie Malmsteen**. La guitarra de Ryusuke se llama Lucille, como la Gibson del legendario guitarrista **B.B King**.

En esencia, el manga se conforma por un fin de líneas indirectas que de alguna manera se conectan con la música. Esto también se refleja en la increíble cantidad de camisetas decoradas con nombres de famosas bandas, que en cada capítulo porta Koyuki. Como dato explícito, cuando los chicos están buscando el nombre ideal para su grupo, Ryusuke sugiere **R.E.M**

–Ryusuke Excellent Minami–, lo cual, además de referirse a un movimiento ocular, es la identidad musical de un renombrado grupo.

Con el objetivo de hacer un homenaje a la trayectoria musical de eminentes figuras del medio, tanto luminarias actuales como aquellas que abandonaron el escenario inesperadamente, aparecen en fugaces cameos o en las esquinas de las viñetas como un rol circunstancial. Esto se relaciona con una secuencia de acción enfocada en un sueño donde aparecen **Jimi Hendrix**, **John Lennon**, **Kurt Cobain** y **Freddy Mercury**.

Aunque el nombre de Beck (**Jeff Beck**) en la historia está inspirado en un perro que pertenece a uno de los miembros de la banda, en el mundo real existe un músico que utiliza dicho nombre. Actualmente se ha diluido su presencia escénica, sin embargo, en 1992, su canción ***Loser***, según la crítica, fue "el himno de la juventud perdida". Su última participación importante fue en *Moulin Rouge* interpretando *Diamond Dogs* de **David Bowie**.

En el 2002, ***Beck*** ganó el premio Mejor Manga Shonen que otorga la editorial Kodansha cada año. Su éxito también se relaciona con su remarcado énfasis en hacer un tributo a figuras de rock clásico, y una inclinación por la cultura pop, justo cuando el j-pop estaba en pleno auge tanto nacional como internacionalmente. El crossover fue realizado por la editorial Tokyopop en EE.UU. y Canadá. La edición se interrumpió en el tomo 12 y hasta la fecha no se ha retomado. Sólo se encuentra en inglés, pues las editoriales españolas consideran que ***Beck*** carece de atractivo argumental al enfocarse nada más en la música.

SUEÑOS Y PARTITURAS

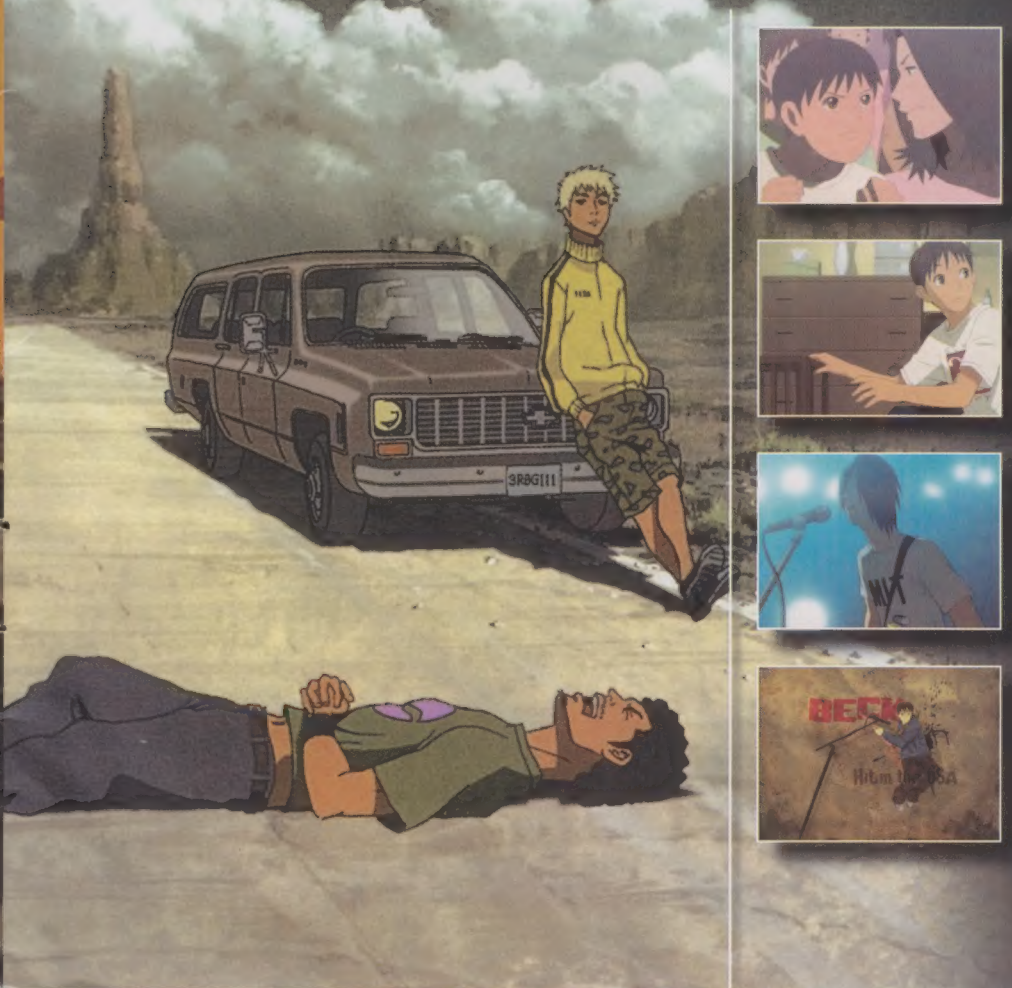
En octubre del 2000 el canal TV Tokyo inició la transmisión de la versión animada de ***Beck***. El estudio Madhouse se encargo de la producción de los 26 episodios que conformaban la serie. La segunda versión se apega en gran medida al formato original, de tal manera que los primeros 10 tomos prácticamente se calcan en un plano secuencial de acción en movimiento. Posterior a éste, es necesario recurrir al manga para conocer cómo se desarrollan los eventos subsecuentes, pues existen algunas notables diferencias. Por ejemplo, el sueño que tienen los miembros de Beck antes de un concierto, se presenta con algunas modificaciones, pero en general se rescata la premisa inicial del autor.

La dirección estuvo en manos de **Osamu Kobayashi**, quien con apoyo de seis asistentes afrontó el desafío de narrar la historia engarzando al mismo tiempo música, drama y una peculiar comedia. A grandes rasgos el desarrollo del argumento se relaciona directamente con el manga. Aunque la construcción emocional se denota más elaborada y tajante a modo de emprender una conexión directa, ya no con el espectador, sino con sus gustos musicales. Pese a la dificultad de dicha idea, ***Beck*** reclutó una gran cantidad de seguidores. Algunos ya conocían el manga, otros establecieron una positiva empatía con la historia y su cúmulo de datos musicales, que los empujaban a conocer otras expresiones artísticas como el rock, el reggae y el grunge.

Cinco guionistas emprendieron con entusiasmo la adaptación del manga. Dada la cantidad de información era notable la constante presencia de estrellas de rock en la mayoría de los episodios, ya fuera como una mera mención, o bien cuando participaban en conciertos multitudinarios; se realizaban fugaces shots a vocalistas y miembros de alguna banda importante. En esencia la música estaba presente de inicio a fin de cada episodio.

El diseño del reparto fue realizado por **Motonobu Hori** y **Kobayashi**. De alguna manera se ahondó en aquellos rasgos distintivos que Sakuishi consideraba imprescindibles para la historia. Así el desgarbado aspecto de los músicos se visualizaba con mayor descaro, al punto de que el espectador incluso podía percibirlo. Kobayashi además se involucró activamente con la realización del guión. Al abarcar varios campos creativos se vio inmerso en el proceso y ejecución de la serie.

The Pillows, famosos por el OST de la serie ***FLCL*** de Gainax, implantaron un renovado estilo en la música de ***Beck***. Fuera de la decoración, se enfocaron en reflejar vividas emociones, con la única finalidad de estremecer al espectador. De otra forma las melodías implícitas carecerían de importancia narrativa. Nuevamente la mano de Kobayashi tuvo algo que ver, pues la totalidad del proyecto le había afectado notablemente. El objetivo era tornar accesible el pasado colectivo occidental para la audiencia oriental. De esta forma nunca se olvidaría que en esta vida "todo lo que necesitas es amor".



CUERDAS Y UTOPÍAS

Yukio tiene 14 años. En la escuela lo conocen como Koyuki, dada su baja estatura. Es sumamente amable, por eso todos se aprovechan de él, pero a pesar de sus desventuras siempre conserva el ánimo para continuar. Su vida cambia inesperadamente cuando salva a Beck, el perro de Ryusuke, un emprendedor guitarrista. Koyuki se convierte en su amigo y aunque considera que su cotidianidad no es tan aburrida, la música ejerce un poderoso efecto en él. Compra una Fender y se incorpora al proyecto de Ryusuke: Crear una banda de rock.

Koyuki establece una peculiar y muy extraña relación con Minami, la hermana de Ryusuke. Ella lo apoya en gran medida para que supere su pánico escénico y mejore positivamente en su desempeño musical. La voz de Koyuki se utiliza en las melodías lentas. Luego de una difícil evaluación enfocada en el nombre del grupo, el vocalista principal –Chiba– decide que Beck es una buena opción. Él se encarga de orientar algunas canciones con remarcados matices hacia el punk y el rock. Paulatinamente, la banda adquiere nuevos miembros y emprenden la mayor aventura de cualquier músico: Pisar un escenario y colocar su nombre en alguna constelación.

Por Ivonne López O.

DETROIT metal city

EL DIFICIL CAMINO A LA FAMA

Los gustos musicales son muy variados, y cada quien tiene el derecho de escuchar lo que quiera. Lo malo es cuando los tienes que hacer a un lado para alcanzar el objetivo, porque entonces el objetivo de realizarnos y ser felices y plenos se desvanece. Es cuando hay que hacer una introspección para ver en dónde erramos el camino y así poder volver a él. Esto es, en pocas palabras, lo que tiene que vivir un chico que siempre quiso ser cantante, y que canta en *Detroit Metal City*, un anime muy heavy.

QUIERO SER CANTANTE

Souichi Negishi es un muchacho con muchos sueños, como el de ser un gran cantante, tal como lo es su artista favorito, Karie Kahimi. Para alcanzarlos sale de su pueblo, de su hogar, del lado de sus cariñosos padres y se va a estudiar a Tokio. Pero no todo sale como él lo esperaba. Aunque sí cumplió su sueño de convertirse en un gran cantante y forma parte de un grupo musical muy famoso, pero aun así no está del todo feliz.

Y la verdad que cumplir con tus deseos y metas es algo que hace regocijarte, pero a Souichi no, a él como que no le acaba de convencer lo que hace a pesar de tener lo que quería, ya que su famosa banda es todo lo contrario a sus gustos, pues hacen heavy metal, y se nombran Detroit Metal City o DMC para los cuates. Y con eso es más que suficiente para imaginarse el ritmo y el tipo de letras de sus canciones, las cuales evocan la violencia, la maldad y lo sangriento; en una palabra, todo lo contrario a los verdaderos gustos de Souichi. Él es más fresita y le gustan las canciones tranquilas, llenas de amor y paz, en una palabra cursis, especialmente sus composiciones que rayan en lo ridículo, así que pongan atención cuando las canta, en especial su baile que en todo caso es para soltar la carcajada.

Así que su mayor anhelo se vuelve su peor pesadilla. Hay momentos en los que él a veces pierde un poco la realidad y se convierte en otra persona, o sea en Krauser II, nada menos, ni nada más que el mero cantante de DMC, lo que lo mete en situaciones bochornosas y en serios aprietos. De ahí lo curioso y el meollo de todo este asunto.

El inicio de cambio de personalidades del verdadero Souichi y el cantante Krauser II se da cuando después de cinco años de estar en Tokio él y su banda, el bajista **Jagi** y el baterista, alias **Kamyu**, ya están en plenas pláticas para un nuevo video clip, con su jefa, una mujer bastante excéntrica, de gustos locos y palabras altisonantes; aunque con haber contratado a DMC, ya sabemos cómo está de loca. Pero tiempo después y del nuevo video, a pesar de que Souichi no lo quería hacer tan sangriento, termina por hacerlo, así como junto con un nuevo álbum, por lo que un poco deprimido se va derechito a una tienda de discos en donde lo primero que compra es el disco de su cantante favorito. Antes de echarle un vistazo al álbum de DMC se encuentra con una vieja amiga de la universidad, esa chica a la que le dedica una canción, platica por horas con ella porque comparten muchos gustos; en una palabra, es la chica que le hace latir el corazón a Souichi, Yuri Aikawa.

Pero ahora, después de no verse desde la graduación, se encuentran en un lugar como ése, aún con los mismos gustos, la misma plática, y de hecho, ella hasta se acuerda de la canción cursi que él le cantó alguna vez. Yuri hasta escribe en una revista de música que Souchi es un asiduo lector. Lo único que falta es que él por fin la invite a salir, aunque digamos que ése no era su día, porque precisamente en ese momento tiene un altercado con unos fans de DMC, y antes de que la cosa se ponga fea, a Souichi se le ocurre decir que admira la forma de tocar de Krauser, y ahora tiene que demostrar que él puede tocar como el cantante. Y la imitación se le sale de las manos, tanto que hasta cree que está en su papel de Krauser en pleno concierto, y se aloca tanto que hasta los fans de DMC se emocionan. Claro que todo eso lo hace con la intención de que no le pasará nada a Yuri, pero con la adrenalina y las porras de los fans, pues se le va la pata y se le sale el Krauser que lleva a dentro e insulta a la chica.

MI ÁLTER EGO

Definitivamente las cosas para Souichi ya no pintan bien, especialmente porque tiene que mentirle a sus padres sobre lo que hace, y las letras distorsionadas y violentas de sus canciones de DMC; pero sobre todo, por el problemón en el que se mete con Yuri. Lo bueno es que ella lo perdona y se quedan de ver otra vez como en una especie de cita triple. Así que ella lleva a dos amigas y él, pues no le queda más remedio que invitar a sus amigos de la banda, claro con la consigna de que se porten bien y de que finjan no ser de DMC. Es más, Souichi dice que efectivamente es cantante, pero que canta en un grupo pop, de baladas románticas y dulces melodías, llamados Tetrapoda Té de Melón. Y una vez más todo se sale de control y ahora no solamente insulta a Yuri, en medio de una canción de karaoke, sino que además la escupe; pero para su suerte finge estar mareado por el alcohol y no pasa a más. Hay otro incidente en donde termina dando un show en la calle, con policías es todo un caos.

Pero si quieren saber más sobre las locuras que le hace pasar Krauser en cada momento que tiene, les sugiero que vean el anime, se van a divertir.

COMENTARIOS

Detroit Metal City es un anime sencillo, con una historia entretenida, especialmente por todos los problemas en los que se llega a meter el protagonista y sus amigos de la banda. El dibujo llama la atención porque aunque no sean los grandes diseños, son buenos, sobre todo en la banda de DMC. También hay que recalcar que la narrativa del anime está diseñada como si estuviéramos leyendo un manga o un cómic, y aunque cuente un poquito adaptarse es sobresaliente.

Sin duda es una historia que tienes que apreciar, aunque hay que señalar que es para mayores de edad. Y por si aún quieres saber más, entonces te diré que es una creación de **Kiminori Wakasugi**, quien lo saca primero en manga, mientras que el anime consta de 12 capítulos dirigidos por **Hiroshi Nagahama**, producidos por Studio 4°C que se acaba de estrenar en este año del 2008.

Por Ivonne López O.

Beat Crusaders

MEZCLA DE SONIDOS CON MÁSCARAS

Existen muchos estilos y géneros musicales, por lo que generalmente se encasillan a grupos o bandas en ellas. Así que vamos más allá, a presentarles a uno de los grupos que está causando sensación en Japón por su estilo y su forma de hacer el arte a música. Ellos siempre sorprenden a sus seguidores en cada presentación, dejando la buena sensación de un show. Para los que los han escuchado y para los que no, conozcan a **Beat Crusaders**.

EL COMIENZO

Beat Crusaders o **(BECR)** es un grupo vanguardista japonés que no se enfoca en un solo género musical, sino que mezclan el pop, el rock y punk, al mismo tiempo que son considerados una banda virtual por su peculiaridad de tapar sus rostros con algún tipo de máscaras, como fotos caricaturizadas de sí mismos impresas en unas hojas de papel. Pueden variar a otras curiosidades, como ponerse un enorme globo encima de sus cabezas con el dibujo de sus caras.

El grupo se forma cuando **Toru Hidaka**, el guitarrista y cantante, decide hacer algo diferente en 1997, dando como resultado los BECR, conformado por cuatro integrantes, entre ellos Toru Hidaka, **Umu** (**Mitsutaka Umuyashiki**), **Araki** (**Takayuki Araki**) y **Thai** (**Hiroyuki Tai**). Ellos estuvieron experimentando durante varias pruebas por Tokio, y gracias a esto y a la influencia de otras bandas, logran adquirir su estilo con sus tonos de sintetizadores, guitarras y cantando completamente en inglés.

En sus inicios se les considera como una banda indie, ya que graban ellos mismos sus primeras canciones, como *E.C.D.T.,* que está en un mini álbum llamado *Howling Symphony OF* en 1999. Y con ello atraen la mirada de revistas de música y de varias tiendas minoristas de CD´s. Pero antes de que esto suceda, Beat Crusaders ya se presentaba ante el público un año antes, ofreciendo shows fuera de lo común.

En el 2000 saca otro álbum llamado *All You Can Eat*, así como algunos covers y otro mini álbum con la participación de **Captain Hedgehog**, una banda australiana. Después de sacar un par de álbumes más, en el 2003, tres integrantes se salen, y forman otra banda llamada **Anita Chili Peppers**; así que Toru Hidaka se queda momentáneamente solo, pero después de otro reclutamiento entran cuatro miembros nuevos, los actuales, que son: **Masahiko Kubota**, en el bajo, **Taro Kato**, en la guitarra, **Mashita** (su nombre real **es Hirofumi Yamashita**), en las percusiones y **Keitaimo** (**Keita Tanabe**) en el teclado.

EL SEGUNDO AIRE

Ya conformado el nuevo grupo y después de altas y bajas, para el 2004 graban una canción que los lanza al éxito total, así como el cambio de disquera a Defstar Records, que forma parte de Sony Music. La canción es el opening del anime musical *Beck*, llamado *Hit in the USA*, pero también cantan el ending de esa misma serie, llamado *Moon in the Water*. Aunque ésa no es su única participación en animes, ya que tienen otro y tal vez el más sonado tema llamado *Tonight, Tonight, Tonight*, del 2006 que sale como el opening de la famosa serie *Bleach*. Asimismo participan en la caricatura *Kappa Mikey* del canal Nickelodeon, y la canción que interpretan se llama *Hey Hey Look Look*. Para hacer más grande su repertorio en cuanto al anime se refiere, aparecen en el disco del anime *Detroit Metal City*.

Precisamente este año cumplen 10 años de carrera musical, 11 si toman en cuenta el de su formación, por lo que sacan en este verano un álbum de aniversario llamado *Popdod*. Suman así una amplia discografía que se graba para tres diferentes disqueras, para las que han trabajado, que son: LastRum, la primera y que están hasta el 2002, Captain Hause Recordings, del 2003 al 2004 y la actual. Sin duda una banda que sigue en el camino y con una propuesta interesante que merece reconocimiento.

BANDAS VIRTUALES

Y como se menciona en líneas anteriores Beat Crusaders es una banda virtual, y para que no nos quedemos con la duda de por qué son llamadas así, veamos de qué se trata.

Estas bandas, también conocidas como grupo virtual o cartoon band, son grupos que no son conocidos por su forma verdadera, sino a través de un dibujo, de un muñeco, de una máscara, o cualquier otra cosa que los hace permanecer en el anonimato. Si vamos al pasado podemos encontrar vestigios de dichas bandas, como **Alvin y las Ardillas**, la cual aparece en 1959 y tal vez la primera de ellas. Su creador es **Ross Bagdasarian** quien adelantaba la pista para hacer que las canciones sonaran más agudas; también están **Los Archies**, otra caricatura que incluso fue la primera en aparecer en un top musical pop, en 1969, por la canción *Sugar Sugar*.

Pero dicho término se popularizó gracias a **Gorillaz** en el 2000, compuesto por **2D**, **Murdoc**, **Noodle** y **Russel**, junto con **Jamie Hewlett**, creador de cómics y diseñador. Tienen una mención en el libro Guinnes por ser la banda virtual más exitosa. Mezclan el hip hop, rap, pop y rock alternativo.

O como **Daft Punk**, un dúo francés que toca música electrónica, compuesto por funk, techno, synth y rock. Ellos se caracterizan por utilizar cascos o disfraces de robots y sus canciones más sonadas en la radio son *Around the World* y *One More Time*. De hecho uno de sus álbumes, *Discovery*, es el tema principal del anime llamado *Interstella 5555*.

Otra banda un poco más reciente es la llamada **The Glammers** 2007, integrado por tres miembros, que son **Syd**, **Red** y **Rex Glammer**, provenientes de varios países. Tienen influencias de **CSS**, **The Hives**, **Justice**, **Artic Monkies** y **Franz Ferdinand**. De hecho, ya tienen un video exclusivo en Internet llamado *Messensheriff*; su imagen es de muñecos animados. Planean lanzar un disco el año que viene.

Pero Latinoamérica también tiene lo suyo, y ese es el caso de **Swave**, que se pronuncia Suave, una banda colombiana reconocida como la primera banda virtual de Latinoamérica. Sus personajes se basan en el cómic llamado *El Ángel Rojo*. Ellos cantan en español, inglés y francés y puedes escucharlos con las canciones *From the Eternal Rall* y *Diente de León*. Sin duda una banda que dará mucho de qué hablar y que vale la pena ser escuchada.

Y siguen apareciendo nuevas propuestas, desde luego, gracias a la ayuda del Intenet donde se dan a conocer.

OTROS GRUPOS VIRTUALES

Doris and Joey
Crazy Frog
Detroit
Minkie
Nutty Squirrels
Scab
Vocaloid

Por Gonzalo Martínez

Nkimono gakari

EL MÁS FINO J-POP

Por Mario Monroy

ASIAN KUN-FU GENERATION

EL DISCO QUE DEBES TENER

Feedback File reúne en un sólo disco los mejores tracks de la banda; sin duda un disco obligado a tener, y además, por si fuera poco incluye cinco tracks en vivo que son una verdadera joya.

1. Entrance
2. Rocket No. 4
3. Kaiga Kyoshitsu
4. Siren #2
5. Yogure no Aka
6. Hold Me Tight
7. Road Movie
8. Tobenai Sakana
9. Dodomeguri Yoru
10. Uso to Wonderland
11. Eien ni
12. Jihe [illegible]
13. [illegible]
14. [illegible]
15. [illegible]
16. [illegible]

Por Juan Gutiérrez

Avengers in Sci-Fi

El rock japonés no es ficción

En Japón sabemos que existe una gran oferta de música y músicos que día a día hacen el lanzamiento de maxi singles y álbumes, con la intención de ganarse la admiración de los miles y miles de oídos que buscan lo nuevo y más propositivo de la música... bueno, eso sólo en algunos casos, ya que otros públicos buscan cosas más populares y comerciales por llamarles de algún modo.

El género más popular en Japón es sin duda el pop, como sucede en muchos países, pero también se hace rock y de muy buena calidad; desde aquel que mezcla elementos muy simples hasta propuestas muy complejas y vanguardistas, como esta que les presentamos ahora, la de **Avengers in Sci-Fi**.

El trío se formó en la ciudad capital de Tokio apenas en 2002, y desde sus primeras presentaciones cautivó a las audiencias por lo extraño de su música que mezclaba con base principal el rock, pero añadía toques de música futurista experimental, aportación que se genera gracias a los múltiples efectos empleados en el bajo y sobre todo en la guitarra.

El grupo está conformado por **Taro Kohata** en la voz, la composición y la guitarra, **Yoshihiko Inami** en el bajo y finalmente **Masanori Hasegawa** en la batería. Ellos se conocieron hace apenas unos años atrás y descubrieron que contaban con una pasión similar por la música hecha en Inglaterra, sobre todo por el género conocido como shoegaze, que consiste en realizar música ruidosa mientras se apunta la vista hacia los zapatos o el suelo; es decir, la gente que interpreta esta música regularmente tiene la cabeza agachada evitando al público.

Los máximos representantes del shoegaze son el grupo británico **My Blody Valentine**, aunque éstas no son todas las influencias de Avengers in Sci-Fi, porque también admiran a otras agrupaciones tanto inglesas como estadounidense y, por supuesto, japonesas.

Aunque Avengers in Sci-Fi prefieren no denominar su sonido, ellos dicen que es imposible categorizar su música entre los géneros conocidos por lo diferente y extraña que es. La banda se encuentra en una movida que lleva algunos años en Japón y que es conocida como j-indie, que está principalmente compuesta por músicos que carecen de disquera y que bajo sus propios medios lanzan al mercado sus producciones discográficas, un fenómeno que por cierto se ha dado en todas partes del mundo.

Como cualquier otro grupo indie, Avengers in Sci-Fi grabó algunos Ep´s y maxi singles que se editaron en Japón en tirajes muy pequeños antes de lanzar su disco debut más formal. El más famoso de sus Ep´s es el homónimo ***Avengers in Sci-Fi*** de 2006, que contienen muchas de las canciones que el público conocería de forma más concreta en su placa debut un año más tarde.

En el año 2007 Avengers in Sci-Fi tuvo la oportunidad de participar en uno de los festivales más importantes de Asia, el FUJI ROCK FESTIVAL, un evento que dura tres días y donde se presenta lo mejor de la música nipona y algunos grupos de otras latitudes

Durante ese mismo 2007 el grupo lanzó su primer álbum de larga duración, ***Avengers Strikes Back***, con la cual se han dado a conocer de manera masiva fuera de tierras niponas. El sencillo promocional de ***Avengers Strikes Back*** se llama ***Nayutanized***, una canción neurótica llena de un ritmo increíble que incita a mover los pies.

Por Daniel Rojas

Ellegarden

Punk nipón

El movimiento punk tuvo su epi[illegible] en las ciudades de Londres [illegible] York hace ya casi tres [illegible] pasado un año sin que surja[illegible] reenciendan la llama de la re[illegible] aquel género en todo el m[illegible] que otros países, no es la excepción. En aquellas tierras han nacido algunos de los proyectos más lúcidos y extraordinarios en los últimos 10 años en el punk. Actualmente se está gestand[illegible] nueva camada de artistas que tienen much[illegible] similitud con los grupos de Estados Unidos, muy al estilo de **Blink 182**, **Simple Plan** y, por qué no, hasta de **Green Day**. Uno de los conjuntos [illegible] éste, del cual escribiremos más en detalle a continuación: **Ellegarden**.

Ellegarden es un proyecto originario de la ciudad de Chiba, un pequeño distrito que colinda con la ciudad de Tokio. Se formó en 1998 con el baterista **Hirotaka Takahashi**, el vocalista **Takeshi Hosomi**, el guitarrista **Shinichi Ubakata**, y finalmente **Yuichi Takada** en el bajo.

[illegible]

Las composiciones de Ellegarden se han hecho populares así como su sonido. Respecto a las [illegible] inglés con el fin de captar públicos más allá de sus fronteras.

[illegible] de ser el telonero o grupo abridor del conjunto canadiense Sum 41 en su gira por Japón, algo que les dio un éxito importante.

El primer álbum de Ellegarden fue publicado hace ya algunos años, en 2002, recibiendo buenas críticas y, sobre todo, tuvo extraordinarias ventas en Japón. Aquel disco de nombre *Don't Trust Anyone But Us* mar[illegible] carrera que continuó [illegible]

Bring Your Board!! [illegible]

[illegible] *Riot on the Grill*, quizá su [illegible] del cual recogieron los más [illegible] los puso en un nivel distin[illegible]

El más reciente trabajo de estudio se dio en 2006 con *Eleven Fire Crackers*, y ahora mismo el grupo acaba de editar un *The Best of* que recoge lo mejor [illegible] y lados B bastante interesante; además, se han dado el tiempo para lanzar un DVD con cortes de presen[illegible]

Ellle[illegible] a la [illegible] conc[illegible] que l[illegible]

DISCOGRAFÍA

Don't Trust Anyone But Us (2002)
Bring Your Board!! (2003)
Pepperoni Quattro (2004)
Riot on the Grill (2005)
Eleven Fire Crackers (2006)

Por Ivonne López O.

Angela Aki

UNA COMBINACIÓN ANGELICAL

Angela Aki es una joven cantautora con mucho potencial. En sus venas corre sangre con una mezcla explosiva de pasión, armonía y calidad. Conozcan a una chica con voz de ángel.

El verdadero nombre de Angela Aki es **Kiyomi**. Nació el 15 de septiembre de 1977 en Japón, en la Prefectura de Tokushima, Shikoku. No solamente tiene sangre japonesa heredada por parte de su padre, sino que incorpora la ítalo norteamericana de su madre, así que tal vez no tenga los rasgos tan marcados como todos los orientales; sin embargo, esta combinación la hace única. Ella tiene una hermana menor llamada Kyla.

Desde muy niña aprendió a tocar el piano, después otros instrumentes como el violín, la guitarra y el tambor. Pero a los 15 años se va a estudiar a Hawaii y consigue graduarse en la escuela de Iolani. Durante este tiempo cambia su nombre por el artístico, Angela, y se va a estudiar becada a la Universidad de George Washington, la carrera de Relaciones Internacionales y Jazz.

Hasta aquí aún no tenía la vocación de ser cantautora, pero la inspiración le llega al ver a **Sarah Maclachlan** en concierto. Así que gracias a ella, Angela comienza a hacer sus pininos en una cafetería llamada Jam´n Java mientras estudiaba, y en una de sus actuaciones, el productor musical **Tony Alany** la conoce y se asocian para sacar su primer álbum independiente llamada *These Words* en el 2000, un disco en inglés y con guitarra como instrumento predominante. Más tarde Tony y Angela se casan. Y como su primer disco tenía que darse a conocer, por lo que trabaja como telonera para diferentes cantantes.

Al término de sus estudios universitarios, actúa en directo en el Luna Park Grille, en Virginia, en el 2001 y es conocida como Angela y su Banda. Pero fue en otro concierto, nuevamente en Washington D.C., en donde un productor japonés de la CM "K", la ve y le propone cantar comercialmente. Así se va a Japón y hace unos cuantos trabajos. Tras su divorcio de Tony en el 2005, debuta bajo el sello de Virgo Music y su álbum llamado *One*, también independiente, pero ahora cantado en japonés, con dos singles, *Rain* y *We´re All Alone*, con ello alcanza el número dos en el HMV Indies Chart. Una vez más llama la atención de otra persona, de un compositor llamado **Nobou Uematsu** y con ello la oportunidad de cantar la canción principal de *Final Fantasy XII*, *Kiss me Good Bye*, la cual cantó en directo en un show especial ese mismo año, solamente acompañada por su piano y su melodiosa voz.

Ya para el 2006, en mayo, ella firma con Tofu Records, en Estados Unidos, una firma de Sony que lleva a Estados Unidos a cantantes japoneses. Lanza su cuarto sencillo, otro tema de un anime llamado *This Love*, que es el tercer ending de *Blood+*. Un par de semanas después aparece su álbum bajo esa firma llamada *Home*, y alcanzando la segunda posición en ventas gracias a sus participaciones en el videojuego y el anime. Después vuelve a contraer nupcias con el productor musical japonés **Hide Sanjougi**, quien le lleva 12 años más.

Hizo otro trabajo para una serie de televisión llamada ***Kodoku no Kaki*** –Itoshiki Hito yo–, pero por falta de audiencia, la canción ***Kodoku no Kakera***, o ***Fragmentos de soledad***, no tuvo mucho éxito, sin embargo, Angela interpreta otra cancion llamada ***Again***, la cual se convierte en la nueva de la serie.

Ya para finales del 2007 se pone a la venta su segundo álbum de su disquera actual llamado ***Today***, y por fin alcanza el primer puesto en ventas en Japón. Y así empieza su gira "Concert Tour 2007-2008 Today", la cual termina a principios de este año. Tras un tiempo de descanso se da la noticia, en marzo, que ella escribirá una canción para un concurso de coros de estudiantes para la cadena de televisión NHK, llamada Tegami. A principios de septiembre da otro concierto de solo piano en Osaka Hall, siendo la primera artista en dar un concierto de este tipo en ese lugar. Ya está circulando su nuevo single llamado ***Tegami –Haikei Jyugo no kimi e–*** o sea, ***Carta, estimado tú a los 15 años***, la misma canción que ella compuso para el concurso.

Sin duda, Angela es un ejemplo de perseverancia, una mujer que va alcanzando sus metas poco a poco para convertirse en una cantautora reconocida.

Discografía:

Singles:

Por Mónica Uribe

MORNING

un extraño camino al éxito

La música pop en Japón es un negocio muy serio, y cada día surge una gran cantidad de aspirantes a estrellas, quienes luchan codo a codo para lograr hacerse de un nombre en este medio tan competido. Una de las bandas de este tipo más famosas es **Morning Musume** (Muchachas de la mañana) que hasta el momento es la banda que más vende en el Japón.

La historia de este grupo se remonta a 1987, cuando el conocido productor musical **Tsunku** buscaba una vocalista femenina para su banda, **Sharan Q**, lo cual se llevó a cabo por medio de una convocatoria masiva en el programa de TV Asayan. La ganadora de la final y del codiciado rol fue **Heike Michiyo**; sin embargo, la gran expectación que la convocatoria había logrado había sido tal que las otras finalistas habían creado una gran base de fans, por lo que Tsunku les ofreció una oportunidad a las otras cinco finalistas: **Yuko Nakazawa**, **Natsumi Abe**, **Kaori Iida**, **Asuka Fukuda** y **Aya Ishiguro**, formando un grupo que se llamaría Morning Musume y las produciría, pero para ello, las chicas debían cumplir un desafío: vender 50,000 de su demo *Ai no tane* en cinco días de eventos promocionales. Las chicas se pusieron las pilas e iniciaron una intensa campaña, dando conciertos y vendiendo los discos a la salida de supermercados, estaciones de tren y plazas concurridas. Durante todo ese tiempo la TV y la prensa le dio un intenso seguimiento a sus actividades. Al final lograron cumplir su meta en el cuarto día, y entonces nacería formalmente Morning Musume en noviembre de 1997.

Para inicios de 1998, las chicas presentaron su primer sencillo profesional *Morning Coffee,* el cual fue un éxito instantáneo y llegó al lugar número cinco de popularidad. Para entonces se añadirían nuevas integrantes a la banda, mismas que serían conocidas como la segunda generación: **Kei Yasuda**, **Mari Yaguchi**, y **Sayaka Ichii**, que harían que la banda quedara con una alineación de ocho chicas, su segundo single, *Summer Night Town* llegaría al primer lugar de las listas de popularidad, consolidando definitivamente a la banda. Esta vez la balada sería un poco más madura, como lo sería también *Daite Hold on me!*, que también llegaría al primer lugar.

En este momento se crea la primera banda dentro de Morning Musume: **Tanpopo** (Diente de león), la cual estaría formada por **Kei Yasuda**, **Mari Yaguchi** y **Sayaka Ichii**, quienes cantarían baladas más lentas y dirigidas a un publico más maduro; también por esa época Yuko Nakazawa, la líder del grupo, iniciaría su propio proyecto solista.

El cuarto éxito de Morning Musume llegaría también al primer lugar, pero marcaría la salida de Asuka Fukuda del grupo, quien tendría el récord de la menor duración. Asuka dejaría el grupo para continuar sus estudios, convirtiéndose en la primera de ellas que se graduó.

Para 1999 Tsunku decidiría abrir audiciones para una tercera generación del grupo, un evento que logró captar nuevamente la atención de la gente, si bien, aunque se dijo en un principio que se admitiría a dos, al final sólo entró una chica: **Maki Goto**, de 13 años. El nuevo single con ella en la alineación, *Love Machine,* se trataría de una balada que animaría a la gente de Japón durante una época de recesión, y se volvería el mejor vendido en la historia del grupo.

El 2000 sería un año de grandes cambios, iniciando con la partida de Aya Ishiguro, quien se

MUSUME

casaría con el baterista de **Luna Sea**. Habría una cuarta generación con **Rika Ishikawa**, **Hitomi Yoshizawa**, **Nozomi Tsuji** e **I Kago**, pero el cambio más fuerte sería el Hello! Proyect, para formar un total de 16 chicas a cargo de Tsunku, que crearía unidades de cambio formando tres sub bandas: **Akagumi 4**, **Kiiro 5** y **Aoiro 7**, para que compitieran por el primer lugar en ventas, logrando esto Akagumi 4 con **Maki Goto** como cantante líder. En ese año partirían Sayaka Ichii y Aya Ishiguro, lo que causaría que también cambiara la alineación de Tanpopo.

En los años siguientes, más miembros se irían a medida que otras generaciones se unen, además de que en vez de ser una banda de 15 ó 14 integrantes, se dividiría para poder aumentar el alcance y que pudiera viajar a ciudades más pequeñas.

Encontrándose ya a puerta sus 10 años de carrera como grupo, Morning Musume tiene ya cantantes de octavas y novenas generaciones. Aunque ha sufrido altibajos jamás han dejado el top 20, además de expandir su área de actividades a los países cercanos de Asia, llevando a cabo conciertos en Shangai y Taiwan.

Además, tienen un programa regular de televisión llamado *Morning Musume New Star* para encontrar constantemente nuevas asistentes. Morning Musume sigue siendo la banda femenina más exitosa del Japón, y sus ex integrantes, en su mayoría, tienen exitosas carreras musicales y artísticas.

POP STARS

El concepto de reclutamiento de Tsunku sería adaptado por un productor de Nueva Zelanda, quien crearía una banda llamada **TrueBliss** que tendría gran éxito. Ese formato sería vendido a diferentes países con varios grados de éxito; México, uno de ellos, que al poco tiempo las televisoras lo dejarían al no alcanzar los ratings deseados; sin embargo, este proyecto inspiraría el de Pop Idol, del cual su variante American Idol se ha convertido en todo un fenómeno de popularidad.

Por Mónica Uribev

LA GUÍA DE LA MÚSICA JAPONESA

El recopilatorio más completo

The Rough Guide to the Music of Japan es una edición compilatoria que junta en 73 minutos lo más representativo de Japón. La eleccion está a cargo de **Paul Fisher**, un experto en la música asiática. La guía es una secuela de una versión de 1999 de 180 guías, cada una por cada país que editó World Music Network, una firma británica.

Paul Fisher tiene varios años viviendo en Okinawa, administra una tienda en línea de CDS y ha ayudado a numerosos artistas japoneses a popularizarse en Occidente.

El CD representa la música ! del Japón, desde las islas de Okinawa hasta el fric Hokkaido, incluyendo música ant gua de la corte, cantos budistas y enka, entre otros; sin embargo, la parte mas importante es escuchar como estos sonidos tradicionales armonizan perfectamente con la música mas actual.

Fisher terminó en Japón después de algunos años de dedicarse al negocio de a musica en los Estados Unidos. El deseo de conocer los sonidos de esa región lo llevó a Okinawa. No obstante la cantidad de habitantes en esas regiones, su música no estaba bien representada en el mundo occidental, por eso su idea era buscar una manera de exponerla al mundo. Para eso creó su tienda de CD's en línea, de manera que la gente pudiera conocer a los artistas por medio de las revistas y luego de una manera digital, llevar la música a los interesados. El proyecto tuvo gran éxito y pronto se encontró como contacto de organizadores en el extranjero para esas bandas, que eran invitadas a festivales musicales en varias partes del mundo. Para crear la guía su mayor dificultad fue que las distintas disqueras no son muy dadas a licenciar su música para que aparezca en un disco junto con otras compañías rivales; sin embargo, el ser extranjero le ayudó mucho, ya que hay una cierta tolerancia por ser él un "gaijin que no conoce los modos de Japón".

En esta edición de la guía, Fisher crea un medio entre el Idol pop, con una selección que va de **Mini Moni** a **Gackt** y el más lento estilo maduro de la música tradicional japonesa, en ese medio es donde entran el folk o folk fusion. Los exponentes que se pueden encontrar son **Michiko Suga**, o figuras de la talla de **Seijin Noborikawa**, uno de los músicos tradicionales mas respetados de Japón; también están **Takeharu Kunimoto** y **The Last Frontier** una que se ha puesto a explorar el potencia del Shamisen en lugar del bajo en la música country americana; y **Shizuko Kusagi**, quien era una figura emblemática del jazz de la post guerra. Un exponente que apareció en la primera compilacion y que vuelve a hacer acto de presencia es **Oki Dub Ainu Band**, la cual interpreta ritmos amaiquinos usando el Tonton, un instrumento de cuerda originario de la raza de los Ainu (la raza indígena del Japón), el cual, si bien no proporciona melodía, si es excelente para el ritmo; hay que decir que gracias a esta guía la banda es mas conocida en varios círculos internacionalmente.

La guía de Japón es muy reconocida por los fans y elogiada por la crítica, llegando a ocupar lugares preferenciales en las reseñas del prestigioso periodico *Tokyo Times*. Aunque no deja de tener detractores que deploran que en la misma seleccion se incluya desde música tradicional hasta pop, sin embargo, quienes escuchan el disco se darán cuenta de que hay una armonía perfecta en todo momento y que gracias a ello, se puede conocer lo que el Japón tiene que ofrecer en materia de música.

CONNECTION

MANGA

CONEXIÓN

MANGA

SPECIAL DVD

CONNEXION
MANGA
DVD

Por Ana Luisa Espinosa

J-pop

LA NUEVA ALMA EN EL ANIME

El j-pop se ha convertido, tal vez en menor medida que el anime y manga, en una de las mejores exportaciones del país del Sol Naciente, y mucho tiene que ver con la incursión de cantantes reconocidos para interpretar los temas de entrada y salida de animaciones. Si no se hubiera realizado esta fusión, tal vez grupos como **L´Arc-en-Ciel**, **Kung fu Generation**, y cantantes como **Gackt** y **Maaya Sakamoto** no gozarían de la popularidad entre los fans mexicanos y de otras partes del mundo.

Tengo que reconocer que mi primer acercamiento con este tipo de música comenzó con la serie *Macross*. Después de averiguar que *Robotech* era una compilación de varias, la curiosidad me permitió conocer la versión original y, junto con ella, a la cantante Idol del momento, **Mari Iijima**, que después de personificar a Lynn Minmay se colocó en los cuernos de la luna y hoy en día es muy recordada. Desde entonces, he tenido oportunidad de conocer más grupos, tanto de j-pop como de otros géneros, pero principalmente a causa del anime y hasta por los videojuegos.

Este nuevo tipo de música parecer ser un aire fresco para un país tan tradicionalista como Japón, una ventana para abrirse al mercado internacional, aunque muy a su manera. Tal vez en ninguna otra parte del mundo puedan existir artistas como las Idol, chicas en plena adolescencia que se vuelven en la idolatría de otras jovencitas. Sí, Norteamérica nos ha lanzado a **Britney Spears** y **Lindsay Lohan**, pero los japoneses mantienen ciertas reglas con respecto a sus cantantes favoritas, como impedirles que tengan novio (y si lo tienen, deben mantenerlos ocultos), medir sus declaraciones y ser tan adorables como se desee.

Otro caso interesante es cuando un actor o varios actores de doblaje (mejor conocidos como seiyuus), saltan a la fama al interpretar a personajes de animes enfocados en la música. Ejemplos son varios, tenemos desde el grupo de las **Chibi diosas**, provenientes de la serie *Oh, mi diosa!*, los chicos de **Weiz Kreuss**, la mencionada **Maaya Sakamoto**, y en la actualidad, **Nakajima Negumi** y **May´n** están destacando en su participación en *Macross Frontier*.

ROLAS PARA ESCUCHAR

A continuación les presentaré aquellas rolas que son de mi gusto personal (ojo, es personal, no significa que sean las mejores. En gustos se rompen géneros).

Utada Hikaru

Mi cantante favorita, desde que escuché *Passion* (*Sanctuary*), de *Kingdom Hearts II* y después *Simple and Clean*, del primer juego del ya citado, que terminó por conquistarme con *Beautiful World*, de la película *Evangelion-You Are Not Alone*. Sé que hay mejores [illegible] que esta única cae en lo repetitivo en [illegible] pero [illegible] hay [illegible] me agrada [illegible] sé su voz no

es tan chillona como muchas otras Idol, y que se anima a cantar tanto en japonés como en inglés sus mismas canciones.

Vanilla

Del cantante Gackt, su ritmo tan movido y su voz tan hipnótica me fascinaron. Es una canción que sale de su genero, al estilo blues y jazz de antaño, con detalles modernos. En cuanto al cantante, me encantó saber que se basaron en él para crear a Squall Lionheart, de *Final Fantasy VIII*, y a Genesis, de *FFVII- Crisis Core*.

Ready, Steady, Go!

Mi cancion favorita de L'Arc-en-Ciel, y con sólo escucharla me dan ganas de dar saltos y cantarla a viva voz (aunque Melissa, de la misma *FullMetal Alchemist* me causa un efecto semejante). Se que tienen muchas rolas buenas; otra que me gustó fue el tema que realizaron para *Gundam 00*.

02

Es la única rola que conozco de este grupo, **Orange Range**, que es la que sirve como primer opening de *Code Geass R2*. Otra que tiene un ritmo pegajoso, además de que su vocalista no canta, grita el coro con mucha pasión. Habrá que escuchar otras propuestas del grupo.

Ali Project

De acuerdo, sé que no es j-pop pero este grupito de chicas góticas tiene ese algo que ha llamado mi atención desde que escuché sus openings para *Rozen Maiden*. El misterio y una especie de magia negra las rodea, su aspecto visual está muy bien manejado y su suave voz hipnotiza, encanta.

Por JRR.Yoda

ROCKEANDO CON EL J-POP

Desde sus comienzos, en noviembre del 2005, cuando nos dijeron que dejáramos el control a un lado y tomáramos una guitara, el mundo de los videojuegos no volvio a ser el mismo. Ahora, más de dos años despues han salido muchos títulos de la misma exitosa franquicia, *Guitar Heroe*, y su "competencia" directa, el tambien exitoso *Rock Band*.

Ahora *GH* sacará su nueva version, *GH World Tour,* cuya novedad sera la inclusión de nuevos instrumentos, como una bateria... ¡con todo y platillos!, la guitarra y la voz. Es un juego multiplataformas, pero en el caso exclusivo de Nintendo, esperamos que ya incluya algún dispositivo (disco duro) para las descargas, pues esta confirmado para las demás consolas. Ademas, el titulo salta a la portatil de Nintendo, bajo el nombre *GH on Tour,* con todo y periférico, que hace que lleves la musica a todos lados.

Por otra parte, *Rock Band 2* también trae nuevas actualizaciones, y para estas fechas seguramente ya estás disfrutando de este juego. Lo mas importante es que las canciones e instumentos sera compatible con él, algo que hace que baje mucho el costo si es que ya tienes el primer RB. Incluira canciones da bandas legendarias como **The Beatles**, si Harmonix en verdad logra algun acuerdo. Por último, se anunciaron mejoras con respecto a los controles, que ahora seran mas silenciosos y tocar será más divertido.

Sin embargo, las companías Activision y RedOctane deberian voltear un poco hacia otros mercados, tal vez platicar con los akibaheis o que en sus filas se cuele alguno que otro rockero con gustos del anime. Diganme, ¿no les encantaria tocar éxitos como *Zankoku Tenshi no Teze* en la guitarra de este popular juego? Ademas, con la nueva "lavada de cara" que le estan dando en el ultimo juego, seguramente sera espectacular, y sera magnifico que entre las sorpresas encontraramos al menos una canción de nuestras favoritas, claro, de anime.

Si, nos fascinó la idea de tocar piezas como *One* de **Metallica**, *When You Were Young* de **The Killers** y *The Number of the Beast*, de la banda **Iron Maiden**, y la ahora famosisima *Through the Fire and Flames* de **DragonForce**, que ya la tocan hasta en las oficinas... o en la redaccion de *CM*.

En fin, nos desviamos del tema, ahora les presentaremos una playlist que a la redaccion de *Conexión Manga Especial* nos gustaria tocar en estos fabulosos periféricos, desde rasgar las "cuerdas" de la guitarra, hacer vibrar la tierra con la nueva batería con platillos, y decirle a una amiga que cante alguna canción, pues la tesitura de voz de los japoneses les queda mejor a ellas, con sus excepciones. Esperamos que les guste.

Tributo a Hide (X-Japan)

...náticos de **X- Japan**, pues al ...ano **Hideto Matsumoto**, o **Hide** ...

*Nuevas

*Clásicas

*Mechas

Guerra de bandas

Como bien saben, en el nuevo *GH*, así como en el *RBII*, se incluyen todos los instrumentos para crear una banda personal; pues este bloque hace honor a [illegible] porque tendrás que enfrentarte en cuatro canciones contra cuatro [illegible] bandas. Las canciones serán secretas, para darle más emocion al juego. La primera banda a vencer es **Asian Kung-fu Generation**, la segunda será **L'Arc~en~Ciel**, que tiene unas canciones muy [illegible] muy tranquilas. **Porno Graffiti,** que es una de las bandas consen[illegible] todos los akiba- keis, será tu tercer rival. La última banda se [illegible] venido a nuestro país en más de una ocasión, **Blood**, y si [illegible] ganas [illegible] tocar una última canción acompañado de alguna de estas bandas que escojas. Buen "encore", ¿[illegible]

Videogames

SMBB (*The Legend of Zelda Ocarina of Time Medley*)
Final Fantasy VII Advent Children (*One Winged Angel*)
Kingdom Hearts Ending (*Simple and Clean*)
Secret# Sonic Adventure 2 Battle (*Live and Learn*)
FULLMETALL ALCHEMIST COMPENDIUM
FMA Opening (*Melissa*)
FMA 2nd Opening (*Ready Steady Go*)
FMA 3rd Opening (*Undo*)
Secret# *FMA* 4rd Opening (*Rewrite*)

*Pesadas

Death Note 2nd Opening (*What's up people?!*)
Gantz Opening (*Super Shooter*)
Tenjho Tenge Opening (*Bomb a Head!*)
#Secret# *Saint Seiya* Hades Chapter (*Megami no Senshi~Pegasus Forever*)

X-1999 Opening (X-Japan)

Estos tres bloques no necesitan mucha presentación. Los videojuegos tienen música de excelente calidad y quedan muy bien, desde los clásicos hasta los más nuevos. *FullMetal Alchemist* debía tener un compendio aparte, pero [illegible] gre al tocarlas son las "Pesadas" [illegible] la fabul[illegible] [illegible] **X-Japan** [illegible] **Dragonforce** [illegible] [illegible] en [illegible] [illegible] mente se realice. Recuerden, es [illegible] vayan corriendo a las tiendas a buscar este producto, pues es sólo algo que nosotros quisieramos ver. Que la luz de los Valar guíe su camino, y recuerden soñar no cuesta nada. Tal vez Activision y RedOctane nos hagan caso

*Baladas

[illegible]

Por Jareth Levrack

k-pop

En 1990, el despunte de la industria fílmica apegada a ciertas regulaciones como la censura y peculiares restricciones en Corea del Sur detonó el surgimiento de los melodramas, que adquirieron potencial popularidad en otras regiones de Asia, incluido Irán. Entonces comenzó un movimiento cultural llamado Korean Wave, relacionado con shows, cantantes y películas, que paulatinamente fascinaron al público de China, Japón y Taiwán, siendo la música, la musa más inquietante y mayor influencia alrededor del mundo.

La creación del grupo **Seo Taiji and Boys** en 1992, determinó un importante giro en la línea de la música popular coreana. La principal propuesta era fusionar rasgos occidentales como el hip hop, el rock y el tecno. El resultado generó un éxito inmediato. Su desempeño artístico en cuanto al baile y las coreografías inspiró el surgimiento del grupo hip hop, **Deux**. Posteriormente, el grupo **Panic** incorporó a la escena elementos que determinarían las tendencias de la generación futura de artistas enfocados en el k-pop (con dicho nombre se conoce a la música actual de Corea del Sur).

A mediados de los noventa los grupos en formato de teen-Idol fueron considerados legendarios, aunado a la imponente popularidad y la vigencia de su propuesta musical. Los más famosos fueron **g.o.d, Baby V.O.X, H.O.T, Click-B, Shinwa** y **Sechs Kies**. Su éxito era determinado por la increíble cantidad de copias vendidas, así como los sitios web creados explícitamente para darlos a conocer o bien para reunir a sus devotos fans alrededor del mundo.

Sin embargo, en ocasiones, al desplomarse la creatividad, algunos fueron definitivamente disueltos. Por ende los miembros se encarrilaban en carreras artísticas alternas, como la actuación o en su defecto continuaban como solistas, aprovechando así a la audiencia previa que seguía sus respectivas trayectorias.

A partir del 2000, nuevos géneros musicales se apoderaron del k-pop. Así el r&b y el hip hop detonaron la creación de grupos como **MC Mong, 1TYM, Rain, Big Bang** y **Epik High**. Otros fueron considerados en el rubro del alternativo dada la inusual mancuerna de sonidos que dominaba sus proyectos. Los más destacados eran **Drunken Tiger, Tasha** y **Dynamic Duo**. Para entonces el rock adquirió una gran importancia, y el estandarte era **Yoon Do Hyun Band**, que ganó reconocimiento a nivel internacional.

El tecno dance no podía quedarse atrás. Así los exponentes más sobresalientes fueron **Lee Jung Hyun** y **Kim Hyun Jung**, quienes consolidaron sus carreras gracias a sus seguidores. Aun cuando el r&b carecía de fans, el impulso de **Baek Ji Young, SG Wannabe, Big Mama** y **KMC** colocó en las listas de popularidad notables propuestas.

El k-pop de alguna manera es similar a la música pop imperante en EE.UU. Sin embargo, las tendencias musicales se inclinaron creativamente hacia el r&b, el dance e incluso el hip hop, causaron un gran revuelo en un país culturalmente alejado de Occidente. A diferencia del modelo norteamericano del Boys Band, que se utilizaba como trampolín mediático para la futura carrera independiente del miembro principal –un ejemplo es **Justin Tymberlake** de **N'SYNC**–, los grupos coreanos se consolidaban musicalmente y procuraban continuar su trayectoria en el mismo rubro, salvo algunas excepciones donde algún miembro incursionaba en el campo de la producción o como actor/actriz invitado de algún programa televisivo. Cabe destacar que el género bubblegum pop, utilizado como identidad musical de grupos como **Back Street Boys** y **Cristina Aguilera**, fue legendariamente popular y un rasgo melódico fascinante para el público coreano.

MAYORES EXPONENTES

En el 2004, en los MTV Asia Music realizados en Singapur, la solista coreana **BoA** ganó el premio de Artista Más Influyente. Un año después, su canción *Do the Motion* llegó al primer lugar del Oricon. Ésta es la única organización japonesa enfocada en listas musicales, similar al Billboard de EE.UU. Causó un verdadero shock para las compañías musicales pues en 21 años, por primera vez una cantante no [redacted] del medio musical japonés. Ese mismo año, BoA participó por cuarta ocasión en el concurso japonés NHK Best Singers. Desde el 2001 formó parte de los concursantes; sin embargo, fue la única artista extranjera invitada de manera constante.

Es una de las dos cantantes no japonesas que ha vendido más de un millón de álbumes en Japón, lo cual ha impulsado su popularidad en el resto de Asia. Además, se ha colocado seis veces consecutivas en el primer lugar del Oricon. En el 2008, la compañía SM Entertainment anunció la visita de BoA y un ambicioso proyecto de grabación en suelo norteamericano. Esto impulsaría en gran medida su internacionalización fuera del continente asiático. Con el slogan "Lo mejor de Asia viene a América", se realizó una conferencia de prensa para dar a conocer los detalles de dicho acuerdo entre la artista y los empresarios de EE.UU., quienes esperan que para noviembre de este año arranque la grabación de un dueto entre BoA y el rapero **Flo Rida**.

En el 2004, el cantante, modelo, actor y bailarín, **Rain**, obtuvo el mayor reconocimiento musical al ganar el premio MTV Asia Grand Slam, asegurando su popularidad en todos los países asiáticos donde se transmitió el programa. Al año siguiente se convirtió en el Artista Coreano Favorito en los MTV Asia, y en el Artista Asiático Más Popular de Tailandia. Además, fue el primer artista asiático en ser invitado a los MTV American Awards realizados

en Miami y los Latin Video Music Awards que se [illegible] en México. Asimismo fue el único [illegible] no japones, que participó en los MTV Asian Awards, de Tokio. Es considerado una luminaria internacional, cuya participación brindaba mayor apertura al fenómeno del k-pop, el cual había enganchado favorablemente al público oriental y occidental. Obviamente la atención de los medios enfocó fijamente el risueño talento de Rain, que arranco suspiros en tres continentes. Uno de sus premios más importantes es el de Mejor Artista otorgado por MTV China.

Alrededor de 40 mil personas estuvieron presentes en su concierto en Pekín. Veinte mil lo ovacionaron de pie en Tokio. En febrero del 2006, impactó a sus seguidores en el Madison Square Garden, en New York. Pese al negativo pronóstico, tuvo lleno total. En la edición de abril de la revista *Time* apareció un listado de personalidades influyentes, y Rain se encontraba en el segundo lugar.

SE7EN es otro artista coreano que ha incrementado fabulosamente su popularidad en el medio musical. Ha viajado por casi todo el continente asiático presentándose en Japón, Taiwán y China con gran éxito. Su asombrosa popularidad estriba en que se ha involucrado en shows lúdicos y comerciales de importantes franquicias internacionales como Samsung, Baskin Robbins, Coca Cola, LG Telecom y [illegible].

En el 2005 se presentó cinco veces en la prefectura de Yokohama, Japón, y dada la inesperada venta de boletos todas las fechas fueron de lleno total. En el 2006 obtuvo el premio de Cantante Coreano Más Popular en los MTV Asia Awards realizados en Bangkok, Tailandia. El 7 de abril del 2007 realizo su concierto número 747. Desde entonces sus actividades musicales oscilan entre Japón y EE.UU., donde se instaló para planificar su lanzamiento artístico programado para el 2008.

CONCLUSIONES

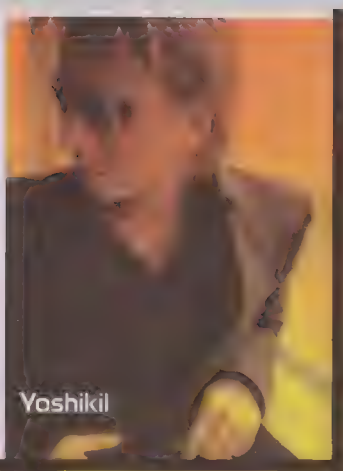
A principios del 2005, la presencia de la música electrónica ha logrado involucrarse con el k-pop e influir escénicamente a sus artistas. Los ejemplos más notables son los títulos *One More Time* de **Jewelry** y **L.O.V.E** de **Brown Eyed Girls**. Ha sido tal el boom musical de dicho género que agrupaciones como **Epik High** y **Gummy** han sido calificadas como eclécticas por incluir una pauta menos lírica con remarcada inclinación por el *timing* melódico.

Pese a la internacionalización del k-pop, en el 2005 inició una campaña difamatoria que pretendía afectar la popularidad de artistas coreanos alrededor de mundo. Se enfocaba en investigar antecedentes delictivos o bochornos en la vida personal de varios artistas, actores y modelos que habían ganado gran popularidad entre el público femenino de Japón y China. De igual forma, Vietnam comenzó a boicotear la transmisión de melodramas coreanos y la venta de lanzamientos musicales, pues la presencia del k-pop y sus exponentes denigraba socialmente a sus ciudadanos, pues aunque no lo parezca, las diferencias físicas entre ambas nacionalidades son un álgido punto de discusión. Si eso no fuera suficiente, en Japón se publicó un manga enfocado en promover la discriminación hacia el Korean Wave. Pese a vender varias copias, tanto el constante ascenso del k-pop como el descubrimiento de nuevas estrellas coreanas continúa tanto en Asia como en Europa, y por supuesto, en América.

Por Mónica Uribe

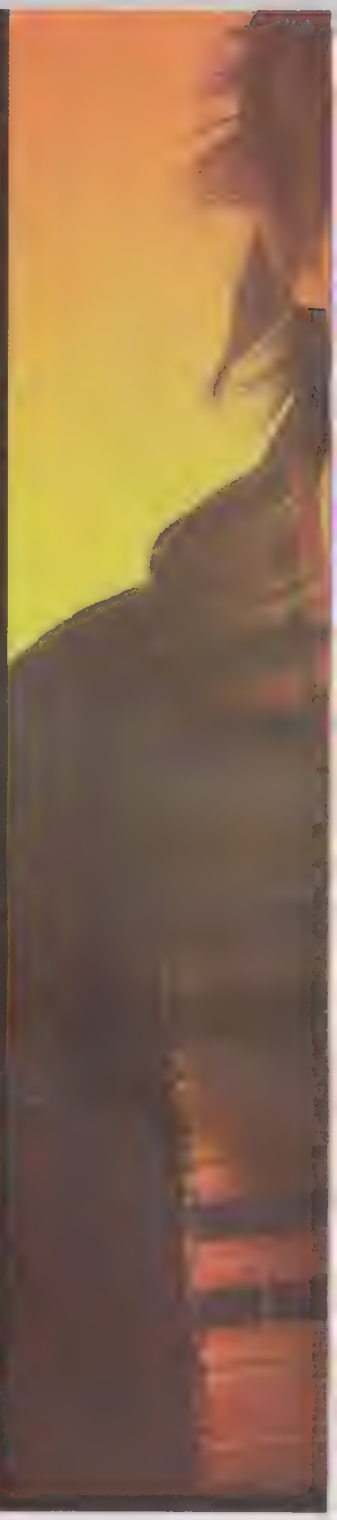
La banda de j-rock perfecta

Un loco experimento



Yoshikil

Hizaki



El j-rock nació en los ochenta, y si bien es el termino para definir a las bandas de origen Japonés que tocan cualquier cosa que caiga en la categoría, revoca los sonidos y la visión de una gran cantidad de bandas, desde la pionera **B00WY**, pasando por **Buck Tick**, **B'Z** y la legendaria **X-Japan**. Podríamos escribir un auténtico tratado sobre la música rock japonesa, aunque lo que nos ocupa en esta ocasión es... ¿cuál sería la alineación para el grupo de j-rock perfecto?

Así que imaginemos que tenemos disponibles a los mejores músicos del j-rock actual (no de todos los tiempos, que no tenemos ouija para los ya muertos) y procedamos a crear a la banda de j-rock perfecta.

BATERÍA

Visualmente es el instrumento más impresionante de una banda. Ocupa el centro del escenario y es el primer detalle que llama la atención. La batería lleva el ritmo y le imprime la fuerza a la música, ¿qué importa tener la mejor guitarra o las mejores voces si la batería es monótona y simple? Así que empecemos por el baterista ideal.

Yoshiki Hayashi, de X-Japan

Pocas figuras han tenido tanta relevancia en el j-rock. Yoshiki es el cofundador y líder de la banda más emblemática de todos los tiempos en el j-rock. Cosa rara en un baterista, Yoshiki es el líder. Además de escribir la mayoría de las canciones es un pianista excelso, quien en la larguísima canción *The Art of Life* demuestra su maestría en el teclado.

La influencia de Yoshiki no se limita a X-Japan, pues produce y colabora con distintas bandas, llegando al extremo de participar en proyectos de música con estrellas del calibre de **Roger Taylor** de **Queen** y en el homenaje a **Kiss**. Yoshiki sigue activo en la música y reuniendo de vez en cuando a X Japan para el deleite de sus fanáticos. Axial que nadie se merece más que él esta posición.

VOCALISTA

Las vocales, fuera de la guitarra, son la parte de la canción que más destaca. El vocalista debe conjuntar voz, talento, imagen y actitud para darle una identidad al grupo. Tal llega a ser la influencia del vocalista, que bandas enteras se

han desintegrado cuando el cantante falta; el caso más famoso es Queen, que se desintegró después de la muerte de **Freddie Mercury**. Para esta codiciada y difícil posición tuvimos una ardua tarea en elegir al más adecuado, quedando como finalistas estos dos:

Eikichi Yazawa es una de las más importantes leyendas del rock japonés. Fundó en 1972 la legendaria banda **Carol**, y tras su desintegración inició una carrera de solista muy exitosa, que le ha dejado el récord de ser el artista que se ha presentado más veces en el Budokan Hall, con la impresionante cifra de 100. Kazawa es uno de los artistas de rock más influyentes sobre la escena musical, y uno de los más reconocidos internacionalmente, habiendo compartido el escenario con artistas de la talla de **Robert Palmer**, **Bon Jovi** y **Rod Stewart**.

Hyde, el vocalista de **L'arc-en-Ciel**. Él es de una de las voces más influyentes de Japón, que ha trabajado en un sinnúmero de proyectos y que es parte de una de las mejor bandas del j-rock. Hide se ha mantenido muy apegado a diversos proyectos del anime, siendo el más reciente *Blood +*, en el cual canta el segundo tema de entrada.

Sin embargo y aunque la competencia es dura, le daremos el triunfo a Eikichi, por su amplia experiencia y reconocimiento en el extranjero.

BAJISTA

El bajo posiblemente es el instrumento que menos destaca, y aunque marca el ritmo de la canción, es fácilmente eclipsado por la voz o la guitarra; sin embargo, hay bajistas que por derecho propio se han vuelto grandes figuras, siendo el mejor ejemplo de esto **Gene Simmons** de Kiss.

Después de una cuidadosa selección, creemos que el mejor para este puesto es **Tetsu** de L'arc-en-Ciel, quien es muy renombrado por su melódico estilo, que aunque tiende un poco al pop, sabe tocar bien las pesadas. Tetsu también tiene un gran talento escribiendo canciones y además es un apasionado coleccionista, con 120 bajos y 20 guitarras. Por eso se gana a pulso su lugar en la banda perfecta.

GUITARRISTA

De todos, la guitarra es el instrumento que más destaca, el que le da la melodía y la tonada a la canción. Desde luego sólo los mejores guitarristas del mundo tienen derecho a llamarse *guitar hero* o héroes de la guitarra, y son objeto de culto por millones de fanáticos del rock; por ello la elección del guitarrista perfecto está más que competida, y para ello tenemos a los siguientes candidatos:

Akira Takasaki: Guitarrista del más famoso grupo de heavy metal japonés, **Loudness**, que tiene una trayectoria que se remonta a 1981. Akira tiene segadores tanto en Japón como en Occidente, y es un guitarrista reconocido a nivel mundial. Además de sus proyectos con Loudness, su trabajo como solista es bien conocido en Occidente.

Hizaki: Tiene una carrera corta que inició en el 2004, pero ya ha participado en una gran cantidad de bandas, encontrándose actualmente en **Versailles** aunque también tiene su propio proyecto, **Hizaki Grace**, y muchas otras grabaciones como solista. Es uno de los representantes del estilo visual-kei; por su habilidad con la guitarra es una de las más aclamadas en Japón.

Tomoyasu Hotei: Uno de los mejores guitarristas de Japón. Su trabajo, además de haber pertenecido a la legendaria banda **B0OWY**, se extiende a la actuación con varios proyectos solistas y videojuegos, como en el caso de *Osu! Tatakae! Ouendan*, para Nintendo DS, el cual lo ha hecho mundialmente famoso en todo el mundo.

De éstos tres, si tuviéramos que elegir a uno, sería **Tomoyasu**, por su gran proyección internacional. Pero bueno, recordemos que la perfecta banda de rock tiene una guitarra secundaria, y ese lugar bien lo podría llenar Hizaki.

Y ustedes queridos lectores, ¿qué opinan? ¿Cuál sería su banda perfecta?

Por JRR Yoda y Chiyo

LOS 10 MEJORES SOUNDTRACKS DEL ANIME

Discos y canciones para todos los gustos

COWBOY BEBOP
ORIGINAL SOUNDTRACK I

[illegible] **Yoko Kano** [illegible] **Seatbelts** [illegible] **http://es.youtube.com/watch?v=v-f3am0QjOg** [illegible]

MACROSS FRONTIER
ORIGINAL SOUNDTRACK I

Nuevo disco, nuevo talento, nuevo éxito. Nuevamente la maestra Yoko Kano ha hecho su arribo al mundo *Macross*, después de su paso por *Macross Plus*. Desde el primer tema, *Frontier 2059*, nos adentramos en un mundo lleno de mechas, romance, amor. [illegible] cantantes.

Por una parte está la experimentada **Sheryl Nome**, el hada galactica, suficiente, presuntuosa, con un cuerpo descomuna [illegible] una voz cosmica (su mejor canción es *Welcome to my Fan Club's Night!*); y por el otro, la inexperta n[illegible] que quiere ser cantante, la joven **Ranka Lee**, quien vi[illegible] a cerrar el triangulo amoroso. Con su celeste voz infantil, interpreta [illegible] muy quizoñ[illegible] hasta las que pueden llegar a irritar a tu i[illegible] A la fecha ha salido un sencillo de [illegible] real la da **Nakajima Megumi**, un [illegible] cosechando grandes triunfos.

En cuanto a la banda sonora [illegible] *Boy's Be, Alto's Theme...* e[illegible] le Kano.

GHOST IN THE SHELL
INNOCENCE OST

[illegible] sitor **Kenji Kawai** [illegible] mejores [illegible] **Mamoru** [illegible]

EVANGELION
YOU ARE NOT ALONE OST

Cuand[illegible] *Neon Genesis Evangelion*, lo primero que viene a la mente son sus singulares [illegible] trama tan compleja que realizó **Hideaki Anno**. En [illegible]mbio, su banda sonora pasa desapercibida, salvo po[illegible] diferentes versiones de la canción *Fly Me to the Moon* [illegible]pening, *Tesis de un ángel cruel*. Dicha perspect[illegible] cambia radicalmente con el soundtrack de s[illegible] película-remake, en el que se retomaron temas [illegible] como *Angel Attack* con nuevos acordes, y se [illegible] inolvidables, tales como *Angel of Doom* y *Showdown* [illegible] a banda sonora y en [illegible]nes de **Utada Hikaru** [illegible]da, *Beautiful World*.

HELLSING OVA

ORIGINAL SOUNDTRACK - BLACK DOG

[redacted] que hacen que el buen nombre de un vampiro se vea manchado, ¿no lo crees, Seras? Música violenta y estridente acompaña al vampiro más violento de todos, Lord Alucard, junto a coros, musica más armónica y violines que saltan en acordes más luguores. A diferencia de la banda sonora de la animación creada por Gonzo, los OVAS nos presentan musica de orquesta que se tiñe de color carmesí para inyectarle esa adrenalina al espectador que está comiéndose las uñas en cada uno, en los que se ve a este ser de la oscuridad dejar su estela de muerte.

Desde el primer acorde en *Song of DEMETER*, se nos eriza la piel, pero una de las mejores canciones del disco a mi gusto es *Thousand Fangs, Ten Thousand Eyes*, junto con *One Million Bullets*. Sin duda, los OVAS superan al anime en cuestión gráfica, con una historia más apegada al manga pero la musica es excelente.

GURREN LAGANN

BEST SOUND

[redacted]

DEATH NOTE
ORIGINAL SOUNDTRACK I

SLAYERS MEGUMIX

Megumi Hayashibara

Slayers Revolution

Get Along

Give a Reason, Believe, Don't Be Discouraged

THE VISION OF ESCAFLOWNE
LOVERS ONLY

Escaflowne

A Girl in Gaia

Fate Grand Cross

Dance of Curse

The Story of Escaflowne

FULLMETAL ALCHEMIST
OST I

Por Gonzalo Martínez

STANCE PUNKS

LOS RUDOS QUE ACOMPAÑAN A NARUTO

musicalmente aporta pocos recursos, y es cierto, no se necesita ser un virtuoso para hacer punk. Es precisamente ese defecto, la principal virtud de este género que nació en la década de los años setenta, pues millones de jóvenes en el mundo se han visto inspirados por sus fáciles acordes, sus sencillos riff, que al imitarlos les emociona poder hacerlos igual que sus autores.

Uno de los grupos más populares de punk japonés actualmente es **Stance Punks**, un cuarteto que decidió hacer música en 1998. Inspirados por grupo clásicos de punk como **The Ramones**, **The Sex Pistols** y **The Clash**, el cantante **Tsuru** y el guitarrista **Kinya**, llamaron a otros dos amigos suyos, el bajista **Tetsushi** y el baterista **Kaki**.

En 2001 el grupo debutó con un mini álbum homónimo que se coló rápidamente al top cinco de la lista Oricon, uno de los conteos más respetados en la escena independiente japonesa.

Pero no todo fue tan sencillo, el grupo tuvo que pasarse dos años tocando puertas, celebrando conciertos donde se pudiera, en la fiesta de un amigo, en la calle, en bares; en fin, donde se pudiera. Lo que verdaderamente hizo que su carrera se elevara fue eso: sus conciertos, la actitud del grupo, su energía, la furia de sus canciones .

En poco tiempo su nombre se había popularizado, tenían presentaciones todo el tiempo. Sólo un año más tarde del lanzamiento su mini álbum debut, lanzan una nueva producción con el mismo nombre, sencillamente *Stance Punks*. Se trató de un disco de larga duración que se colocó en el número uno de la misma lista, pero sobre todo, es considerado el disco que abrió la puerat al nuevo punk rock japonés.

A partir de ese álbum su carrera parecería no tener [illegible] compañía Kowalski Records, una filial de Sony Music; para celebrar semejante suceso editan el sencillo *Mony Mony Mony*, considerado como el mejor hasta ahora.

Estaba mas que claro que pronto su música estaría junto algún anime y así sucedió en 2004 con el disco *Let it Roll*, que incluyó el sencillo *I Wanna Be*, que aparecería en el anime *Soul Eater*.

Otra de sus canciones que fue empleada para el soundtrack de una serie fue *No Boy, No Cry*, que apareció en *Naruto*, y se convirtió en una de las favoritas de los seguidores de este guerrero, y con la que se dejaron atrapar por los acordes "punketosos" de Stance Punks. Esa misma canción también fue escuchada alguna vez en [illegible]

Pero el asunto no para ahí, pues el grupo fue invitado en 2005 como abridor del concierto que el grupo estadounidense **Good Charlotte** dio en Tokio en 2005. El hecho quedó filmado en el DVD que lanzó Good Charlotte bajo el título *Fast Future Generation*, ahí puede escucharse por lo menos una canción de Stance Punks, la clásica *Mony Mony Mony*.

ALINEACIÓN

Tsuru – Cantante
Tetsushi – Bajo
Kinya – Guitarra
Kaki – Batería

DISCOGRAFÍA
ÁLBUMES

2008 - BOMP! BOMP! BOMP!
2006 - BUBBLEGUM VIKING
2004 - LET IT ROLL
2002 - STANCE PUNKS
2001 - STANCE PUNKS

SINGLES

2008 I WANNA BE
2006 LET IT ROCK
2006 Charol wa blue
2005 [illegible]
2005 Mony Mony Mony
2004 19roll
2004 Lost boys march
2003 SaitelSaikou999/Zasso no hana
2002 Kusottare Kaihouku

DVD

2006 PV/DV mania!
2003 Ichigeki Hissatsu

Inglaterra fue conocida como *Sukiyaki* y alcanzó el sexto lugar de popularidad.

A partir de entonces, el intercambio de ritmos y géneros nuevos fue mucho más constante; sin embargo, los japoneses tienen sus preferidos, entre ellos, el rock, el rythm and blues (R&B) y el hip hop.

Pero los esfuerzos que los japoneses han realizado para conquistar mercados internacionales han sido insuficientes. Uno de los casos más recientes que han podido llegar al mercado norteamericano, por ejemplo, es **Shônen Knife**, un grupo de j-rock originario de Osaka, que ha llamado la atención porque se trata de un dúo de mujeres con guitarra en mano.

Pero sin duda el grupo que se lleva todos los honores es **Pizzicato Five**, que incluso tiene mucho más respeto en Inglaterra que en su propio país. Gracias a ellos se ha promovido un nuevo término, el Shibuya Pop.

¿A qué se debe este fenómeno de absorción de música occidental pero que no logra salir de Japón? La respuesta es sencilla. Mientras en mercados como el inglés se odia las copias, en Estados Unidos también, pero no tan estrictamente, por lo que se rechaza a las propuestas japonesas que intentan imitar a músicos o conceptos que ya de sobra conocen. En Japón, al contrario, tiene un valor agregado copiar la calidad de músicos extranjeros, porque se considera que se está alcanzando la perfección, e incluso, se piensa que en esa carrera por imitar se está alcanzando superar al producto original.

Cuando la década de los noventa iba a la mitad aparecieron conjuntos de jóvenes bailando y cantando. Los nombres son muchos, pero quienes más influyeron en la industria musical japonesa fueron **Take That** (donde participó **Robbie Williams**) y los Back Street Boys... a partir de ellos fue que el fenómeno de los grupos de pop llamados Idols, surgieron por decenas cada semana hasta ahora.

La escena j-rock es diferente. Si bien es cierto que surgen grupos prefabricados, concebidos en las oficinas de las compañías discográficas, también hay cientos de grupos que cada año salen al mercado en busca de una oportunidad. Se formaron desde la escuela o en la cuadra y empezaron a ensayar desde el sótano o el cuarto de alguno de sus integrantes.

En Japón existen distintas compañías discográficas, la más poderosa por supuesto es Sony, que desde su fusión en 2003 con la alemana BMG, no sólo es la más fuerte de aquel país, sino la segunda empresa más grande en el mundo. La primera es Universal Music, pero Sony BMG, como se conoce ahora, apuesta todo su dinero a grupos y solista de j-pop especialmente.

La escena j-rock depende básicamente de compañías independientes, que no por manejarse lejos de la mercadotecnia de una transnacional significa que tengan una presencia pobre. Como dijimos en un principio, en Japón comprar discos es tan común que incluso los artistas pueden lanzar un álbum, cinco o seis sencillos y uno o dos mini álbumes en un año. Todos registran altas ventas.

VENTA DE DISCOS

- Mientras en México a un artista se le reconoce por ventas de un disco por 25 mil copias en el lapso de un año o dos, en Japón un artista vende de un solo disco hasta nueve millones de copias.
- Número de habitantes en México: 106 millones*
- Número de habitantes en Japon: 127 millones*

*Cifras arrojadas por los censos de 2005 en cada pais.

Por Gonzalo Martínez

El imperio discográfico nipón

VENTAS MILLONARIAS

Además del arroz, la meditación, la tecnología y el anime, uno de los más fuertes vicios en Japón es la música. Japón es, ni más ni menos, que el segundo mercado discográfico más fuerte e importante en todo el mundo, aunque parece que ni ellos podrán desbancar a los máximos productores y consumidores de música, los Estado Unidos.

Existen profundas diferencias: En Estados Unidos la música se consume arbitrariamente, en apariencia sin miramientos, lo mismo a uno o tres cantantes latinos, que a grupos de hip hop o rock, parece que la nacionalidad no es importante. En Japón es todo lo contrario, las cifras dicen que del 100% de la música que se consume allí, el 70% es de cantantes o grupos japoneses, el resto se lo reparten músicos de otras partes del mundo.

Pero si se trata de cifras, lo más sorprendente es que al año un artista japoneses en total vende alrededor de nueve millones de copias de un solo disco, todo un récord.

MÁS FUERTES LAS REVISTAS QUE LA RADIO Y LA TV

Resulta curioso que la radio juegue un rol tan pobre. Mientras en México incluso corre el mito de que las compañías discográficas pagan a las emisoras para que programen una sola canción una y otra vez para asegurar el éxito de sus artistas, en Japón, además de que eso no se acostumbra, las leyes son estrictas con la radio, por lo que la música no es un recurso muy fuerte; la radio no es tan fuerte en aquel país.

En realidad, lo relevante allá es la televisión. Cada fin de semana hay un sinfín de programas de televisión en los que se programan artistas consagrados, además de decenas de grupos y solistas j pop y j rock dispuestos a triunfar. Allá la piratería no existe, y los costos de los discos son tan bajos que comprar uno es como comprar un par de sacapuntas.

Pero el medio que es verdaderamente poderoso como difusor de música nueva es las revistas. En Japón otro de los vicios es leer, y a los habitantes de aquel archipiélago les parecen muy atractivas las revistas para mantenerse al tanto de lo que sucede en el mundo de la música. Las compañías discográficas trabajan muy de cerca con las publicaciones, de ahí el auge que éstas tienen.

POR EL GÉNERO PRODUCTO

La Segunda Guerra Mundial fue un hecho determinante para que la música occidental penetrara en un país tan tradicional como Japón. Las fuerzas invasoras norteamericanas e inglesas llevaron poco a poco música a la que jamás estuvieron expuestos los oídos de la sociedad nipona.

En aquellos años, el término que se empleaba para llamar a la música popular era kayôkyoku, término que engloba a la música que entra en géneros como el enka influenciado por la música española, y el Idols, en el que se ve a un par o varios jóvenes cantando y bailando, al estilo **Back Street Boys** o las **Spice Girls**. Actualmente el término que lo ha desplazado es el tan conocido j-pop, obviamente se trata de la abreviatura de Japanese Pop Music (música pop japonesa).

La venganza japonesa llegó en la década de los años sesenta. Después de la invasión militar y cultural occidental, la isla lanzó uno de los productos musicales más efectivos en toda su historia, al cantante **Kyû Sakamoto**, que conquistó el número uno en popularidad en Estados Unidos con la canción *Hachidai Nakamura*, aunque en

Por Daniel Rojas

El regreso de Nathan Hale

RESIST

Los géneros en el amplio y vasto universo de los juegos se ha delimitado a la perfección en los últimos tiempo, sobre todo, con la llegada de la ultima generación de consolas. Los desarrolladores y en general la industria del entretenimiento basado en juegos de video ha encontrado minas de oro en cierto tipo de juegos, como el FPS.

El FPS o First Person Shotter es uno de los generos que más han retribuido a las empresas desarrolladoras de videojuegos. En los últimos 10 años los juegos de FPS han sido los más vendidos y recordados. Basta mencionar ***Halo*** y ***Bioshock*** como los más importantes, parteaguas de una revolución de juegos de disparos en primera persona. Estos dos títulos vendieron más de lo que en muchos años sagas completas de videojuegos no vendieron, y catapultaron a sus desarrolladores a otros niveles.

Unos escalones más abajo vienen títulos como el que ahora nos ocupa, ***Resistance***, que en su momento no fue valorado del todo, ya que se dijeron tantas cosas alrededor de él cuando vio la luz por fin. Algunos no quedaron del todo satisfechos, pero luego, con el paso del tiempo se revaloró, y miren, ahora está por presentar su segunda parte.

Pero antes hagamos un poco de historia. ***Resistance*** fue uno de los primeros juegos que aparecieron para la PlayStation 3 durante su lanzamiento al mercado. El título permitía ver en cuestión visual algo completamente novedoso, pero igualmente presentaba una historia muy buena que se permitía jugar On Line en modo cooperativo, lo que lo hizo famoso. El hilo argumental de ***Resistance*** nos transportaba de vuelta en el tiempo, y nos presentaba una Segunda Guerra Mundial alternativa, en donde en lugar de sólo nazis locos encontrábamos a una raza de alienígenas que buscaba, como todas, borrar del mapa a los humanos.

El estudio encargado de realizar este juego fue Insomniac, que es recordado por su obra ***Ratchet & Clank***; cabe resaltar que cuando apareció ***Resistance***, Insomniac había afirmado que practicamente lo sacaron a las carreras y que si hubiesen tenido más tiempo lo hubiesen detallado mejor.

Nuevamente Insomniac Games son los encargados de este título, ***Resistance 2***, el cual nos sitúa en tiempos del año 1953, en los que Nathan Hale, el protagonista principal de esta aventura, tiene que enfrentar a los Chimera, los mismo malos alienígenas de la primera parte. La segunda parte, pues, inicia donde no había dejado el final de la primera. Nathan Hale, en compañía de una brigada llamados Sentinels, quienes son inmunes al virus que los que los chimera propagan y cuyo elemento es su principal arma.

El inicio de la hazaña nos pone en la ciudad de San Francisco. A partir de este punto Hale y sus compañeros tendrán que hacer frente a todos los chimeras quienes se han reorganizado, están sedientos de venganza y han ocupado territorios a lo largo de los EEUU. La misión de Hale y su equipo será expulsar nuevamente a esta raza hostil de extraterrestres, y restablecer la paz, el orden y la cura para el mortal virus de otra galaxia.

El juego consta de ciertos niveles que van incrementando su grado de dificultad conforme se va avanzando, y los malos, en este caso los chimera, se valdrán de una serie de artimañas y fuerza para querer derrotar a los humanos

MODOS DE JUEGO

La gran ventaja de ***Resistance,*** y la cual lo volvió un título importante, tiene que ver con su capacidad en juego de multijugador en línea. Si bien jugarlo en modo historia resulta muy divertido y se vuelve una experiencia agradable, hacerlo en línea y con

derrotar a los chimera.

ESCENARIOS Y LOCACIONES

Como todos saben, Insomniac se vio presionado en la entrega de la primera parte y quedaron algunos puntos por pulir, pero ahora, ya con tiempo de sobra, los desarrolladores cuidaron los detalles más vitales en el juego, sobre todo los que tienen que ver con la presentación gráfica, diseñando escenarios y locaciones con un grado de definición que deja con el ojo cuadrado; en especial los paisajes de fondo lucen sensacionales, y podemos ver puentes, carreteras y edificios que parecen reales.

El detalle con el que fueron diseñados los paisajes, personajes, vehículos y armas resalta de inmediato. Otro de los puntos importantes es la música, que acompaña perfectamente las acciones

NUEVA HISTORIA, NUEVAS ARMAS

de armas a disposición para echar a los chimera.

llega *Resistance* 2 y les aseguramos que no le

el propio *Gears of War*, el cual suponemos que

Por Daniel Rojas

GEARS OF WAR 2

El regreso de Markus Phoenix

Hace un par de años Microsoft anunciaba con bombos y platillos uno de los juegos que juraban iba a hacer historia, y que posesionarían a la Xbox 360 como la consola reina por arriba del PlayStation 3 y el Wii. Dicho juego fue lanzado en noviembre de 2006 y las críticas fueron avasalladoramente positivas. *Gears of War* se había convertido de la noche a la mañana en uno de los títulos más vendidos de la historia de la industria. Se trataba de un juego que mezclaba géneros; por un lado *Gears of War* era un shooter pero también mezclaba el horror y la acción, además, daba un adelanto increíble en su motor gráfico, que después fue copiado por otras empresas para desarrollar sus juegos.

[illegible] meses de haber salido la primera parte al mercado, Microsoft y Epic Games anunciaron que el juego tendría una secuela en la brevedad posible, si bien es cierto, pasaron dos años y no fue tan corta la espera. Pero los resultados saltan a la vista, y ahora, para finalizar el año, aparece publicado uno de los juegos que compite fuertemente por ser el mejor de 2008, *Gears of War 2*.

EL COMIENZO DE LA NUEVA AVENTURA

[illegible] de *Gears of War 2* sigue siendo [illegible]mente una línea de continuidad de la [illegible] parte. Han pasado seis meses desde [illegible] pulverizaron a los Locust, pero como siempre sucede en todas las historias, uno que otro sobrevive y se encarga de reagruparse para generar la venganza, este contraataque, como lo mencionamos una líneas arriba, sucede apenas unos meses después, en pleno invierno, y los Locust lo hacen de forma tan avasalladora que logran desplazar a lo que queda de la raza humana hacia una ciudad fortaleza.

Luego de desplazar a toda la gente, esta raza extraterrestre ocupa la mayor parte de la ciudades y planea su último golpe para acabar con el enemigo. Allí empieza esta gran aventura capitaneada por el héroe de la entrega pasada, el mismísimo Markus Phoenix, quien en compañía de sus hombres impedirán a toda costa que los Locust exterminen a la raza humana.

Joshua Ortega, es un novelista y escritor de cómics a quien se le encargo realizar la trama de esta nueva aventura de *Gears of War*. Es evidente, y salta de inmediato, que se trata de una historia más sombría y cruda que la primera parte. que tiene una trama que si bien carece de complejidad y más bien es sencilla, aporta más elementos y es mucho más rica en situaciones y personajes que la antecesora.

MEJORAS Y MÁS MEJORAS

Lo primero que se aparecía al ver los primeros demos y niveles de *Gears of War 2* era lo increíble del detalle en las cuestiones gráficas. Sin duda la gente de Epic Games puso todo su talento en pulir los pocos detalles que habían sido mínimos en la primera parte del juego, ahora, inclusive el motor gráfico trabajaba de una forma muchos más pareja y real, lo cual resalta inmediatamente. Recordemos que hace ya dos años que apareció el título y era uno de los primeros que salía al mercado para el Xbox 360, ahora, con mucho más aprendizaje y noción de la potencia que es capaz de dar esta consola, los desarrolladores se han valido para crear uno de los juegos que sin lugar a duda competirá por quedarse con el primer lugar en los conteos de los juegos de 2008.

Uno de los detalles que más se cuidaron en la segunda parte de *Gears of War* es todo lo que tiene que ver con las cuestiones exteriores; las texturas y movimiento de los objetos; así como las luces, las sombras de los escenarios y su clima, el cual es cambiante y afecta al transcurso y desarrollo del juego.

Elementos como la gravedad y los movimientos en general fueron detallados al máximo para darle mucho más realismo al juego. Por ejemplo, si disparamos a la pared, dejaremos rastros de los impactos, si lanzamos una granada al suelo, se hará un hoyo, en fin. nada pasa desapercibido en el título.

UN JUEGO DE MUCHOS

En la primera parte de *Gers of War* un jugador tenía la oportunidad de controlar a dos personajes para concluir la historia. En esta nueva entrega se podrán controlar hasta cuatro personajes para lograr el cometido. eso en modo historia individual, ya que si se decide ir al modo cooperativo, se podrá jugar hasta con 10 personajes si así se desea.

VEHÍCULOS Y ARMAS

Desde hace ya un año, cuando todavía *Gears of War 2* era una mera idea en desarrollo, muchos de los fans alrededor del mundo se preguntaban cuáles serían las nuevas armas y transportes que se incluirían en la nueva historia. Bueno, pues les aseguramos que no se van a decepcionar cuando vean los nuevos armamentos de los protagonistas, ya que tanto Phoenix y su tropa como los Locust cuentan con un nuevo arsenal de armas que

serán liberadas poco a poco conforme se avance en la partida. Mención aparte merece el nuevo movimiento que permite que se pueda tomar a un Locust como escudo para ir avanzando entre las filas enemigas; también destacan los lanzallamas.

Otra novedad es que Markus podrá conducir un tanque durante una misión. Se trata de un vehículo de gran carrocería, semejante a un tanque militar, que cuenta con un potencial de municiones increíble que hará temblar a los extraterrestres.

NUEVOS PERSONAJES, NUEVAS ACCIONES

Si bien es cierto, *Gears of War 2* solamente pule los elementos y cabos sueltos de su primera parte, pero se da espacio para presentar nuevos personajes que tendrán poca o mucha ingerencia en el desarrollo. Por ejemplo, encontramos a María Santiago, esposa de Dominic, uno de los compañeros de Markus en el primer juego, y personaje sobre el que tomábamos control en el modo cooperativo.

Al igual que en la primera parte, los desarrolladores han colocado niveles de dificultad para que cada jugador elija el suyo. Se supone que van de menor a mayor, pero el último, el conocido como locura, se asevera será realmente imposible de terminar, aunque claro, como siempre habrá quien si dé el ancho y lo logre terminar.

Finalmente, la preocupación mayor de todos los jugadores era el tiempo de duración. El primer *GoW* era bastante bueno pero todas las quejas llovían, en referencia a que se trataba de un juego bastante corto en tiempo. Ahora, para todos aquellos que les encanta estar horas pegados a la consola, los desarrolladores pusieron su mayor empeño para hacer de *GoW 2* un título más largo aunque no se trata de un maratón sí les podemos decir que, por lo menos, les tomará concluir el juego el doble de tiempo que el antecesor.

Sentémonos y disfrutemos de la maravilla que ha creado Epic Games y Microsoft para el 360. Seguro no habrá otro juego que le llegue a la barbilla a *Gears of War 2* en este 2008.

Por Mario Monroy

AFRO Samurai

Katanas y hip hop en tu consola

En 2007 se anunció *Afro Samurai*, una desconcertante revisión en clave de videojuego del género oriental del honor y las katanas, en la que se adaptaba una serie anime del mismo año que a su vez se basaba en un celebrado manga japonés. La serie de animación, de sólo cinco capítulos, está protagonizada por **Samuel L. Jackson** y **Ron Perlman**, y fue rápidamente un éxito entre los circuitos de culto, que vieron en ella una descarada resurrección de la blacksploitation de los setenta.

Ahora, con un videojuego previsto para finales del presente año 2008, Namco se arriesga a trasladar este peculiar universo que mezcla el acero con el hip hop y los peinados afro con el honor oriental, para crear una sangrienta obra que debutará en PlayStation 3 y Xbox 360.

LAS NOCHES ROJAS DE TOKIO

Afro Samurai es un juego de acción en el que los combates tienen un peso específico fundamental. Así éste se dividirá en tres facetas, la de tierra, la de aire y la del empleo del escenario.

En tierra podremos llevar a cabo todas las maniobras que esperamos de un juego como éste, con volteretas, coberturas y vertiginosos ataques. La vertiente aérea vendrá de la mano de la capacidad de nuestro héroe para casi flotar en el aire, y llevar a cabo devastadores ataques desde las alturas. Por último, *Afro Samurai* dispondrá de un sofisticado sistema de físicas que nos permitirá caminar por las paredes, hacer fatalities desde azoteas, etcétera.

Si algo se puede decir de los combates del videojuego de Namco, es lo estilizado de su propuesta, y lo cinemático de su planteamiento. Con un personaje dotado de una agilidad felina, y con un abanico de movimientos y ataques verdaderamente increíbles, parece que una de las mayores fortalezas del título será su sofisticado sistema de ataque.

Por otra parte, nuestro protagonista no contará con un medidor de energía o con elementos que supongan una interfaz a la antigua usanza. El videojuego apuesta por una pantalla "limpia", donde no haya ningún medidor que distraiga nuestra atención de lo que más nos importa, las acciones que estamos llevando a cabo. De este modo controlaremos el estado del héroe por su aspecto, y por una serie de tintes de color que el juego aplica a la imagen para conocer el estado en el que se encuentra Afro, perdiendo éstos su saturación según se acerca la muerte.

Afro Samurai será, además, un auténtico festín de sangre y violencia, pues podremos practicar gran número de mutilaciones y desmembramientos con nuestra katana. Todos los enemigos serán humanos, y no habrá criaturas sobrenaturales; asimismo se ha confirmado la presencia de imponentes "jefes finales", que serán verdaderos retos y que nos emplazarán a buscar sus puntos débiles.

El argumento de *Afro Samurai* todavía no se ha desvelado, aunque suponemos que seguirá de cerca las premisas asentadas por la serie de animación. La historia, en esta ocasión, se desarrollará con un estilo de cómic, que irrumpirá en pantalla para describir el contexto de cada misión. Al parecer el juego se mueve entre alucinaciones y habituales pérdidas del sentido del protagonista, ocasionadas por su torturado pasado.

A pesar de lo cercano del lanzamiento del juego, tercer trimestre de este año, todavía faltan muchos detalles por conocerse acerca de lo nuevo de Namco. Sin embargo el juego comienza a presentar un aspecto estupendo, apoyado por un apartado gráfico muy espectacular, y por unos combates violentos y frenéticos. *Afro Samurai* aparecerá en Xbox 360 y PlayStation 3.

SUSCRÍBETE ONLINE A:

CONEXIÓN MANGA

ESPECIAL DVD

ADQUIÉRELA PAGANDO ÚNICAMENTE

$450.00

X 12 EJEMPLARES

¡LLAMA HOY!

D.F. 15 00 48 00
INTERIOR:
01 800 288 80 10

Recibe completamente gratis 3 ediciones de la revista

DibujArte

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

ediciones en existencia

REALIZA TU PAGO ¡YA!

TARJETA DE CRÉDITO

DEPÓSITO BANCARIO

1) BANAMEX SUC. 0637 CUENTA NO. 1860841 Ó 2) HSBC SUC. 0959 CUENTA NO. 4013318969
A NOMBRE DE REPRESENTACIONES EDITORIALES INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

www.suscriexpress.com

lollipop

ANIMÉ+sexy

DESDE EL 6 DE NOVIEMBRE
ENDULZAMOS TUS NOCHES CON
DOS NUEVAS SERIES

*[009-1]

*[XXXHOLIC]

TODOS LOS JUEVES
09:00 PM

SI NO LO TIENES
solicítalo a tu Sistema de Cable

EL LADO+dulce DE
ANIMAX

www.animax-la.com

ANIMAX is a registred trademark of Sony Entertainment Inc. 2007 ANIMAX All Rights Reserved.
Rif. J-31159463-9 (c) Ishimori Entertainment Inc. / Project 009-1